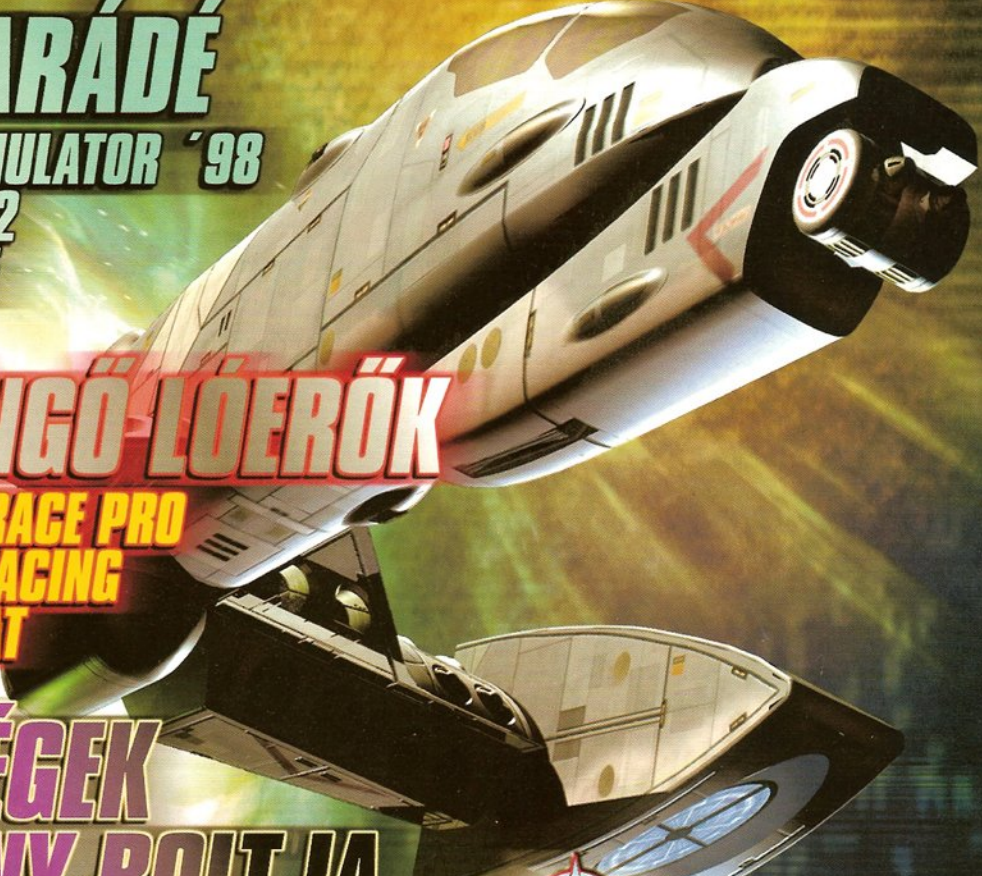
A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

318,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

IX.évfolyam, 2.szám, 1998. február



LÉGIPARÁDÉ

FLIGHT SIMULATOR ´98
LONGBOW 2
SABRE ACE

DÜHÖNGŐ LÓERŐK

ULTIMATE RACE PRO
FORMA 1 RACING
POWERBOAT

RÉMSÉGEK KICSINY BOLTJA

NIGHTMARE CREATURES
MAGESLAYER
BATTLESPIRE
WARWIND 2

WING COMMANDER PROPHECY

RESZKESS, X-WING!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

FIGYELEM TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
100 CLASSIC ACTION	1999.-	
100 FIGHTING ACTION	1999.-	
100 SPORTS ACTION	1999.-	
11TH HOUR	4999.-	
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD /H	4999.-	
1944 ACROS THE RHINE /H	4999.-	
20 GIANT GAMES COLLECTION	12999.-	
3 KOPONYA TOLTEC KINGS ...	9999.-	
3D ULTRA PINBALL LOST CONTINENT	9999.-	
7TH GUEST / 11 TH HOUR	5999.-	
7TH GUEST /H	4999.-	
ABSOLUTE PINBALL	9999.-	6999.-
ABUSE	9999.-	6999.-
ACES COLLECTORS EDITION	9999.-	
ACTUA SOCCER 2	11999.-	
ADV.TACT.MISS. X WING VS TIE FIGHTER	5999.-	
AGE OF EMPIRES	12999.-	
AGENT ARMSTRONG	4999.-	
AH64D LONGBOW 2	11999.-	
AHX 1	11999.-	
AIRBORNE RANGER /H	1999.-	
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999.-	
ALIEN INCIDENT	7999.-	3999.-
ANDRETTI RACING	11999.-	
ANIMAL	9999.-	7999.-
ARCADE AMERICA	3999.-	
ARCADE FRUIT MACHINE	1999.-	
ARCADE POOL - OVERDRIVE	2999.-	
ARMORED FIST /CLASSIC	4999.-	
ARMORED FIST 2	11999.-	
ASCENDANCY	4999.-	
ASSAULT RIGS	9999.-	4999.-
ASTERIX & OBELIX	9999.-	
AWARD WINNERS 4	9999.-	
BACK TO BAGHDAD	9999.-	7999.-
BALANCE OF POWER	HIVJ	
BANZAI BUG	9999.-	7999.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	10999.-	
BENEATH A STEEL SKY /H	4999.-	
BEST 3D GAMES OF 95	2999.-	
BEST GAMES OF 95	2999.-	
BEST OF ARCADE GAMES	2999.-	
BIOFORGE /CLASSIC	4999.-	
BLACK KNIGHT	7999.-	3999.-
BLOOD	HIVJ	
BLOODNET	6999.-	3999.-
BREACH 3	2999.-	
BROKEN SWORD II	11999.-	
BUG TOO	9999.-	7999.-
BUREAU 13	6999.-	3999.-
BUZZ ALDRIN RACE	4999.-	
CAMPAIGN II	1999.-	
CANNON FODDER 2 /H	4999.-	
CAPTAIN QUASAR	9999.-	4999.-
CAR & DRIVER	2999.-	
CARMAGEDON SPLAT PACK	5999.-	
CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98	7999.-	
CHAOS CONTROL	7999.-	3999.-
CHASM THE RIFT	9999.-	
CHESSMASTER 5500	11999.-	
CHRONOMASTER	9999.-	4999.-
CITY OF LOST CHILDREN	12999.-	9999.-
CIVIL WAR /H	4999.-	
CIVILIZATION /H	4999.-	
CIVILIZATION II FANTASTIC WORLDS	5999.-	
COLONIZATION /H	4999.-	
COMANCHE 3	9999.-	6999.-
COMMANDER BLOOD	9999.-	3999.-
CONQUEST EARTH	11999.-	
CONSTRUCTOR	HIVJ	
COOL CROC TWINS + MAGIC BOY	1999.-	
COUNTER ACTION	11999.-	9999.-
CREATURE SHOCK /H	4999.-	
CRICKET 97	9999.-	
CRUSADER NO REMORSE /CLASSIC	4999.-	
CYBER MAGE	9999.-	4999.-
CYBERIA	4999.-	
DAGGERFAL	1999.-	
DARK EARTH	12999.-	
DARK FORCES /H	4999.-	
DARK LIGHT CONFLICT	11999.-	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-	
DAY OF TENTACLE / SAM & MAX	5999.-	
DAYTONA USA	9999.-	
DEADLINE / ARGENTUM	4999.-	
DEATH RALLY	4999.-	
DEATHMATCH MAKER FOR QUAKE	4999.-	
DEATHWARE SHAREWARES	1999.-	
DESECRATED LANDS	HIVJ	
DESTRUCTION DERBY /ARGENTUM /H	4999.-	
DID S VIRTUAL WORLDS	4999.-	
DIE HARD TRILOGY	12999.-	9999.-
DIG	4999.-	
DOOM 2	4999.-	
DRAGONHEART	10999.-	4999.-
DREAMS TO REALITY	11999.-	
DREAMWEB	6999.-	3999.-
DUKE NUKEM 3D	4999.-	
DUKE NUKEM 3D ATOMIC EDITION	7999.-	
DUNE	4999.-	
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-	
EARTH 2140	9999.-	
EARTH SIEGE	8999.-	3999.-
EARTHWORM JIM+PITTFAL+GAMEPAD	9999.-	
ECSTATICA /ARGENTUM /H	4999.-	
ECSTATICA II	11999.-	9999.-
EF2000 EVOLUTION	11999.-	
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
EF2000 TACTCOM	5999.-	
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
ELF	1999.-	
ELITE PLUS	1999.-	
EMPIRE SOCCER	1999.-	
ENTOMORPH	2999.-	
ERASER TURNABOUT	11999.-	6999.-
EXECUTIONER 11	HIVJ	
EXTRACTORS	7999.-	
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-	
F1 RACING SIMULATION	11999.-	
F117A	2999.-	
F14 FLEET DEFENDER & SCENARIO /H	4999.-	
F15 STRIKE EAGLE III /H	4999.-	
F22 AIR DOMINANCE FIGHTER	11999.-	
FADE TO BLACK /CLASSIC	9999.-	4999.-
FEEBLE FILES	11999.-	
FIELDS OF GLORY	4999.-	
FIFA 98	9999.-	
FIGHTERS ANTHOLOGY	11999.-	
FLASHBACK /H	3999.-	
FLIGHT UNLIMITED /H	4999.-	
FLYING CORPS GOLD	9999.-	
FOOTBALL GLORY /H	2999.-	
FORMULA 1 / 3DFX	12999.-	9999.-
FORMULA 1 GP /H	4999.-	
FORMULA 1 GP 2	9999.-	6999.-
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
FORMULA KARTS	11999.-	9999.-
FRANKENSTEIN	1999.-	
FRONTLINE FIGHTERS	HIVJ	
FULL THROTTLE /H	4999.-	
FUN PACK	2999.-	
FUN PACK 2	2999.-	
FUN PACK 3	2999.-	
GAME MANIA 1	9999.-	
GAME MANIA 2	9999.-	
GAME MANIA 3	9999.-	
GAME MANIA 4	9999.-	
GAME MANIA 5	9999.-	
GAMERS JACKPOT 30	12999.-	
GEAR HEADS	4999.-	
GENEWARS	11999.-	
GLORIANA	12999.-	
GOLD GAMES 2	9999.-	
GRAND PRIX MANAGER /H	4999.-	
GRAND THEFT AUTO	11999.-	
GREEN PORTAL DIABLO TOOLKIT	5999.-	
GT RACING	9999.-	7999.-
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
GUTS & GARTERS	9999.-	7999.-
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
HARDCORE 4X4	11999.-	
HARVEST OF SOUL / SHIVERS 2	11999.-	7999.-
HELICOPS	7999.-	4999.-
HELLFIRE DIABLO DATA	HIVJ	
HELLFIRE ZONE	6999.-	3999.-
HERO QUEST	1999.-	
HEROES OF THE 357TH	2999.-	
HEXEN II	11999.-	
HOLIDAY ISLAND	11999.-	
HOOK / LEGEND OF KYRANDIA	4999.-	
I WAR	11999.-	
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
IGNITION	9999.-	
IM1A2 ABRAMS	11999.-	9999.-
INCA	4999.-	
INDIANA JONES III-IV	5999.-	
INDIANAPOLIS 500	2999.-	
INDYCAR RACING 2	9999.-	
INFERNO	9999.-	3999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS /H	1999.-	
INTERNATIONAL MOTO X	2999.-	
INTERNATIONAL SOCCER /H	1999.-	
INTERNATIONAL TENNIS /H	1999.-	
IRON ASSAULT	7999.-	3999.-
IRON HELIX	3999.-	
JAMIT	1999.-	
JET FIGHTER III	9999.-	6999.-
JIMMY WHITE SNOOKER /H	3999.-	
JOHNNY BAZOOKATONE /H	3999.-	
JOINT STRIKE FIGHTER	9999.-	
JOURNEYMAN PROJECT	3999.-	
KID S KIT 4-7	9999.-	
KID S KIT 8-12	9999.-	
KINGPIN	2999.-	
KINGS QUEST VI	4999.-	
KINGS TABLE	2999.-	
KKND EXTREME	11999.-	
LAST EXPRESS	11999.-	9999.-
LEGEND OF KYRANDIA	3999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 2 /H	4999.-	
LEGEND OF KYRANDIA 3 /H	4999.-	
LEGO ISLAND	9999.-	
LEMMINGS 3D /ARGENTUM /H	4999.-	
LION	4999.-	
LITTLE BIG ADVENTURE	4999.-	
LOADSTAR	9999.-	4999.-
LOMAX	9999.-	7999.-
LORDS OF MAGIC	HIVJ	
LORDS OF THE REALMS 2 ROYAL ED.	12999.-	
LOST EDEN /H	4999.-	
LOTUS 3 /H	1999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES II	12999.-	
LUCAS ARTS ARCHIVES III	12999.-	
LUCKY LUKE	9999.-	
MAGIC CARPET DATA	4999.-	
MAN X TT SUPERBIKE	11999.-	
MANIC KARTS	6999.-	3999.-
MASTERS OF ORION II	4999.-	
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-	
MEGA MAN X 3	11999.-	4999.-
MEGA RACE	1999.-	
MEGAPAK 8	11999.-	
MEGATRAVELLER 1-2	1999.-	
MEN IN BLACK	9999.-	
MICROCOSM	8999.-	4999.-
MONKEY ISLAND 1&2 /H	4999.-	
MONOPOLY	5999.-	
MONSTER TRUCKS	11999.-	
MUPPET TREASURE ISLAND	9999.-	
NASCAR + TRACK PACK	3999.-	
NASCAR TRACK PACK	4999.-	
NATO FIGHTERS	5999.-	
NAVY STRIKE /H	4999.-	
NBA LIVE 98	11999.-	
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION	11999.-	
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	4999.-	
NHL 96	4999.-	
NHL 97	9999.-	6999.-
NHL 98	HIVJ	
NIGEL MANSELL W. CHAMPION /H	1999.-	
NINE	11999.-	7999.-
NO RESPECT	9999.-	6999.-
NOMAD	2999.-	
NUCLEAR STRIKE	9999.-	
ODDWORLD ABE S ODDYSEE	11999.-	
OFFENSIVE	7999.-	4999.-
OPERATION BODY COUNT	2999.-	
OVERBOARD	9999.-	
OVERLORD /H	4999.-	
PACIFIC ISLAND	1999.-	
PANDEMONIUM	9999.-	
PANZER DRAGOON	11999.-	7999.-
PERFECT WEAPON	12999.-	9999.-
PGA TOUR GOLF 486/CLASSIC	4999.-	
PHANTASMAGORIA II	6999.-	
PINBALL CONSTRUCTION KIT	9999.-	
PIRATES GOLD /H	4999.-	
PLAYER MANAGER 2	3999.-	
POLICE QUEST SWAT 2	HIVJ	
POSTAL	9999.-	
POWER DRIVE	6999.-	
POWER F1	9999.-	6999.-
PREMIER MANAGER	1999.-	
PREMIER MANAGER 2	1999.-	
PRIMAL RAGE	3999.-	
PRINT ARTIST	3999.-	
PRO PINBALL - THE WEB	7999.-	
PSYCHOTRON	2999.-	
PUSH OVER	1999.-	
PUSH OVER /H	1999.-	
Q.A.D.	9999.-	4999.-
QUAKE II	11999.-	
QUAKE MISSION PACK 2	5999.-	
RAILROAD TYCOON DELUXE /H	4999.-	
RAPTOR	2999.-	
RAYMAN GOLD	HIVJ	
REBEL ASSAULT /H	4999.-	
REBEL ASSAULT 2	4999.-	
RED ALERT	13999.-	
REDNECK SUCKIN GRITS	HIVJ	
RETRIBUTION	1999.-	
RETURN TO ZORK	4999.-	
RIDDLE OF MASTER LU /H	9999.-	3999.-
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	5999.-	
ROAD RASH /CLASSIC	4999.-	
SABRE ACE	12999.-	
SAM & MAX HIT THE ROAD /H	4999.-	
SCARAB	12999.-	7999.-
SCORCHED PLANET	1999.-	
SCREAMER /H	4999.-	
SCREAMER RALLY	11999.-	
SEA LEGENDS	9999.-	
SEGA RALLY	11999.-	
SEGA WORLDWIDE SOCCER	11999.-	
SENSIBLE GOLF	9999.-	3999.-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	4999.-	
SETTLERS II GOLD	9999.-	
SHADOW PRESIDENT	1999.-	
SHADOW WARRIOR	9999.-	
SHADOWS OF THE EMPIRE	11999.-	
SHERLOCK H. LOST FILES /H	3999.-	
SHERLOCK H. ROSE TATOO /CLASSIC	4999.-	
SHIVERS	9999.-	3999.-
SHOCK WAVE ASSAULT	11999.-	3999.-
SHRAK FOR QUAKE	6999.-	
SID MEYER S GETTYSBURG	11999.-	
SIM CITY /H	4999.-	
SIM GOLF	11999.-	9999.-
SIM PARK	9999.-	7999.-
SLEEPWALKER /H	1999.-	
SMURFS	9999.-	
SONIC 3D	9999.-	
SPACE CRUSADE	1999.-	
SPACE HULK 2 /CLASSIC	4999.-	
SPEED HASTE	4999.-	
SPELLCASTING PARTY PAK	7999.-	3999.-
SPEVCTRE VR	6999.-	3999.-
SPIROU	9999.-	
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-	7999.-
STAR TREK FINAL UNITY	4999.-	
STAR TREK GENERATIONS	12999.-	9999.-
STARLORD	3999.-	
STORM	9999.-	
STREET FIGHTER 2 /H	3999.-	
STRIKE COMMANDER	4999.-	
SU 27	4999.-	
SUBWAR 2050 & SCENARIO	4999.-	
SUPER BUBSY	9999.-	7999.-
SUPER CARS INTERNATIONAL /H	2999.-	
SUPER EF2000	4999.-	
SUPER PUZZLE FIGHTER II	4999.-	
SYNDICATE PLUS /CLASSIC	4999.-	
SYNERGIST	5999.-	
SYSTEM SHOCK	4999.-	
SYYRAH	9999.-	
TAKE NO PRISONERS	11999.-	
TAKERU	9999.-	
TEAM SUZUKI	1999.-	
TEN PIN ALEY	9999.-	
TERMINAL VELOCITY	3999.-	
TEST DRIVE 4	11999.-	
TFX	1999.-	
THE BIG SIX	HIVJ	
THEME HOSPITAL	9999.-	
THEME PARK /CLASSIC	4999.-	
THIS MEANS WAR	9999.-	4999.-
THUNDER HAWK 2 /H	3999.-	
TIE FIGHTER COLLECTOR CD /H	4999.-	
TIGERSHARK	11999.-	7999.-
TILT	4999.-	
TINTIN IN TIBET	9999.-	
TITANIC ADVENTURE OUT OF TIME	9999.-	7999.-
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	HIVJ	
TOM CLANCY SSN	4999.-	
TONE REBELLION	9999.-	
TONKA CONSTRUCTION	9999.-	
TOP 100 WINDOWS vol. III	1999.-	
TOP GUN /H	4999.-	
TOTAL RACING COLLECTION	12999.-	
TOUCHE ADV. OF 5TH MUSKETEER	9999.-	4999.-
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
TRANSPORT TYCOON	4999.-	
TREASURE HUNTER	11999.-	
TUNNEL B1	9999.-	4999.-
TWILIGHT 2000 + SPACE 1889	1999.-	
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	9999.-	
UFO ENEMY UNKNOWN /H	4999.-	
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-	
ULTIMATE DOOM	4999.-	
ULTIMATE FAMILY COLLECTION	11999.-	
UNITED STATES CHESS FEDERATION	HIVJ	
US NAVY FIGHTERS	4999.-	
USS TICONDEROGA	2999.-	
UTOPIA	1999.-	
VIDEO STRIP POKER	9999.-	
VIRTUA COP 2	11999.-	
VIRTUAL KARTS	4999.-	
VIRTUAL POOL 2	11999.-	
VOODO KID	9999.-	7999.-
WARCRAFT II DELUXE	12999.-	
WARLORDS III	12999.-	
WARWIND II	11999.-	
WE ALL NEED EXTRA SPEED	5999.-	
WEREWOLF	4999.-	
WETLANDS	6999.-	
WHERE IS WALLY	3999.-	
WHITE LINE COLLECTION	8999.-	4999.-
WING COMMANDER /H	2999.-	
WING COMMANDER III	4999.-	
WING COMMANDER PROPHECY	9999.-	
WIPEOUT /ARGENTUM /H	4999.-	
WIZKID /H	1999.-	
WOLF	3999.-	
WORLD RALLY FEVER	6999.-	4999.-
WORMS 2	9999.-	
MAGYAR LEÍRÁSSAL		
X CAR	11999.-	
X COM TERROR FROM DEEP /H	4999.-	
X COM UNKNOWN TERROR UFO 1+2	9999.-	6999.-
X TREME VELOCITY	12999.-	
X WING COLLECTOR CD	4999.-	
YODA STORIES	6999.-	4999.-
Z	4999.-	
ZEPPELIN	6999.-	3999.-
ZOOL	1999.-	
ZOOL 2	1999.-	
ZORK GRAND INQUISITOR	11999.-	

1+5 JÁTÉK

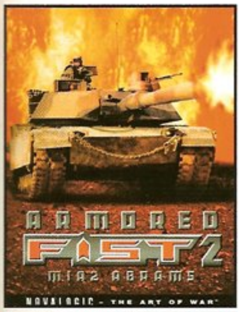
	Fogy. Ár	Akciós ár
F19	1999.-	
CRAZY CARS	1999.-	
GRAND PRIX MASTER	1999.-	
F15 STRIKE EAGLE II	1999.-	
MILEMIGLIA	1999.-	
LAST NINJA 2	1999.-	
BLADE WARRIOR	1999.-	
BLUES BROTHERS	1999.-	
BOMBUZAL	1999.-	
GRAND PRIX CIRCUIT	1999.-	
INT.ATHLETICS	1999.-	

PC 3.5" LEMEZES

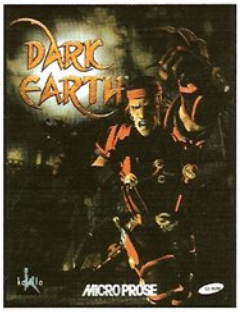
JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999.-	
BATTLE ISLE DATA	3999.-	2999.-
BREAKTHRU	3999.-	2999.-
CAPTIVE	3999.-	
COMANCHE MISSION DISK 1	2999.-	
DAEMONSGATE	3999.-	2999.-
DARKER	6999.-	
DISCWORLD	2999.-	
DIZZY COLLECTION	2999.-	
DUNGEON HACK	2999.-	
EL FISH	3999.-	2999.-
FREE DC	4499.-	2999.-
IMPERIAL PURSUIT/ X WING DATA	4999.-	2999.-
JONNY QUEST	2999.-	
LOW BLOW	2999.-	
MIDWINTER II	2499.-	2999
PARAGLIDING	2999.-	
PATRIOT	4999.-	2999.-
PEPPER S ADVENTURE	2999.-	
PINBALL DREAMS 2	3999.-	2899.-
PIZZA TYCOON	4999.-	2999.-
PRIVATEER SPEECH PACK	2999.-	
PRO LEAGUE FOOTBALL	1999.-	
PYROTECHNICA	3499.-	2999.-
QUEST FOR GLORY II	2999.-	
RETURN OF PHANTOM	5999.-	
SAMURAI	2999.-	
SPECTRE VR	5999.-	2999.-
STARLORD	3999.-	2999.-
SUPERFROG	2999.-	
TRANSPORT TYCOON W. EDITOR	3999.-	2999.-
ULTIMA VII PART II	2999.-	
ZEPPELIN	3999.-	2999.-

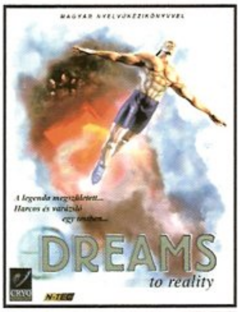
FEBRUÁRLESZÁLLÍTÁS



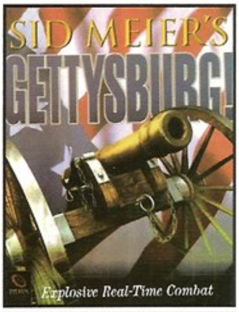
ARMORED FIST 2
9999,- HELYETT **7999,-**



DARK EARTH
12999,- HELYETT **9999,-**



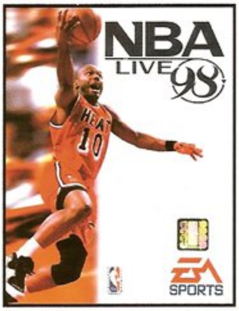
DREAMS
11999,- HELYETT **4999,-**



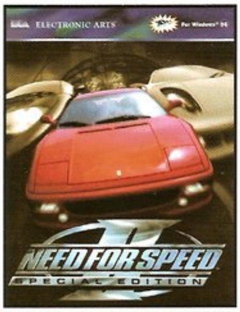
GETTYSBURG
9999,- HELYETT **7999,-**



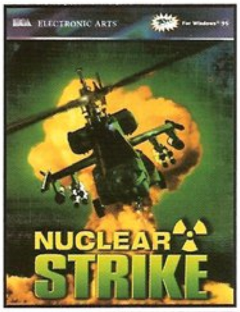
LONGBOW 2
11999,- HELYETT **7999,-**



NBA LIVE 98
9999,- HELYETT **7999,-**



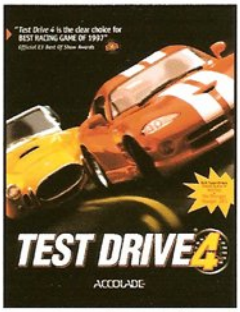
NEED FOR SPEED II SE
9999,- HELYETT **7999,-**



NUCLEAR STRIKE
9999,- HELYETT **7999,-**



SUPER EF 2000
11999,- HELYETT **4999,-**



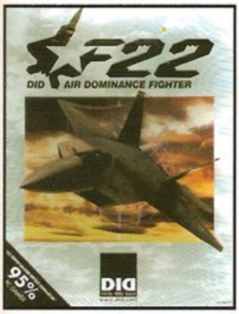
TEST DRIVE 4
11999,- HELYETT **7999,-**



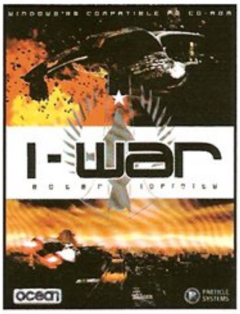
THEME HOSPITAL
9999,- HELYETT **7999,-**



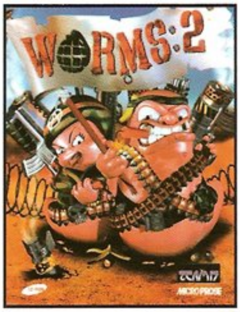
COMANCHE 3
9999,- HELYETT **4999,-**



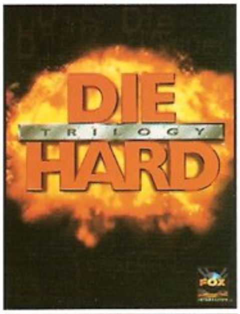
F22 AIR DOMINANCE
11999,- HELYETT **9999,-**



I-WAR
11999,- HELYETT **9999,-**



WORMS 2
9999,- HELYETT **8999,-**



DIE HARD TRILOGY
12999,- HELYETT **9999,-**

tart

IX. ÉVFOLYAM, 2

ISMERTETŐ

STB

ABC-INDEX

ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda, Budapest (98.2543/02-66-22)
Felelős vezető : Vinkó György vezérigazgató
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Kiss László
Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Kismarosi Renáta Levilágítás: Recent Kft.
Kiadja a Comgame Kft., 1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető: 576 KByte (Comgame Kft.), 1389 Budapest, Pf.: 132.

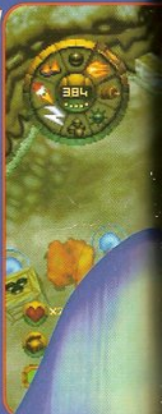




Mageslayer

A Hexenek alkotói most nem egy Quake-klónt húztak elő a tarsolyukb

30. oldal





Nightmare Creatures

A 3D-akciójátékok hagyományait követő horrormese a XIX. század Londonjában.

16. oldal





alom **576** KByte

SZÁM, 1 98. FEBRUÁR



AKTUÁLIS

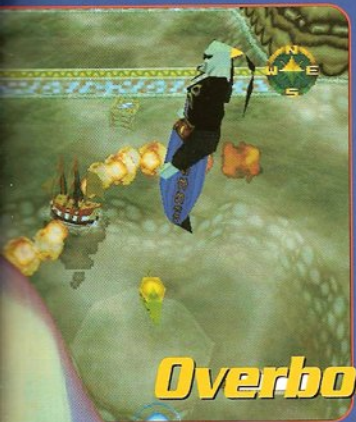
Brrrrrrrrrrrrrr! Köszöntöm az egybegyűlteket, a pingvineket és a jegesmedvéket februári kis opuszunkban – közvetlenül innen a fridzsider mélyéről. Nem tudom, ki hogy van vele, de részemről utálom a telet, márcsak azért is, mert úgy látszik, hogy a karácsonyi csúcsforgalom után a hőmérséklet alaposan lehűtötte a játékkiadók kedélyét is: csak ímmel-ámmal jövögettek januárban a friss anyagok. Sebaj, bár

a termés nem dús,
csekélységem nem bús,
(a versnek itt vége)

mert azért még bőven maradt tallóznivaló a decemberi stuffok között is. A hónap sztárja most minden bizonnyal a régen várt Wing Commander Prophecy lesz, ami komoly fenyegetést jelent az X-Wing vs Tie Fighter trónjára. Most már aktuálissá vált néhány kósza sorban megemlékeznünk a 3D-kártyákról, amelyek most már nemcsak a jövő, hanem a jelen játékaira is rányomják a bélyegüket – bár rohamléptekkel történő fejlődésük miatt nincs kizárva, hogy a cikk már nyomdába adásig elévül (nem baj, majd legközelebb írunk egy másikat). Mellesleg köszönet a több gigabyte-nyi e-mailért hompédzsünk és egyéb témák kapcsán, ami januárban valószínűleg komoly többletjövedelmet hozott a MATÁV-nak. Ha mindenki kifejti elvárásait, nekünk is könnyebb lesz kifundálnunk, hogy mit kíván a magyar nemzet. A témát valószínűleg még boncolgatom egy kicsit a Csevegőben, addig is kellemes alámerülést kívánok mindenkinek a játékóceánba.

CoVboy





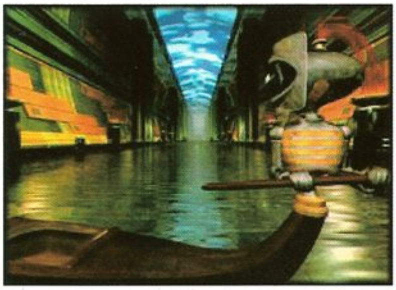






Starship Titanic (Zablac/Dig. Village)

Novemberi számunk híreiben volt szerencsénk hírt adni arról, hogy a sci-fi és az angol humor géniusza, Douglas Adams játékíráson töri a fejét. A 'Galaxis Útikalauz stopposoknak' című négyrészes trilógia, a 'Dirk Gently detektíviroda' és egyéb könnyfakasztó regények szerzőjének műveiből készült már szöveges kalandjáték, rádiójáték, tv-játék – szóval akár két lábon járó multimédiának is nevezhetnők az urat, de most – Istennek hála! – szerencsére felfedezett egy új médiát magának. (Szánom-bánom bűneimet, hogy nem a negyvenkettedik oldalra tettem ezt a kis híradást, de sajnos igazodnom kell bizonyos keretekhez.) Kis zöld rakétákat lődöztem volna órákon át, ha a Galaxis Útikalauzt óhajtotta volna a Monkey Island vagy a Discworld készítőivel megszámítógépesíteni. (Egyébként érthetetlen, hogy egy interaktív rajzfilm még senkinek nem jutott eszébe róla, pedig Arthur Dent, Marvin, a paranoid android és dicső társaságuk szinte ordítva kínálják magukat egy ilyen stílusú feldolgozásra – Roger Wilcot például örökre lemosnák a színről.) A Starship Titanic egyszerre jelenik meg a hasonló című könyvsorozat nyitó darabjával, és a tisztelt olvasó/felhasználó pontosan azt kapja, amit Mr. Adamstől elvárhat: nyomasztó fájdalmat a rekeszizom tájékán. A történet valahol az Univerzum kellős közepén kezdődik, ahol egy szuperintelligens, szuperfejlett és szuperminden faj elhatározza, hogy a csillagközi utazásokra/szállításokra megépíti a tökéletes űrhajót, a Starship Titanicot – az Űrhajót, Ami Soha Nem Romolhat El. (Ezek a paraméterek és név valahonnan már ismerős lehet mindenkinek.) Az űrhajó több mint 30 különálló szektorra van osztva az utasok illetve az áruk igényei szerint: akad Velencére, Tutenkhamon sírjára, a Chrysler Épületre hasonlító osztály – vajon ki tudja, hogy ez a szuperintelligens faj miért pont ezeket a követendő mintákat szemelte ki... A történetbe úgy csöppenünk bele, hogy csendesen üldögélünk a Földön, azon belül is a napalink közepén, és pattogatott kukoricát majszolgatva szemléljük valamelyik esti szappanopera aktuális folytatását. A csendéletet az első útját végző Titanic űrhajó zavarja meg, amint hatalmas detonációval becsapódik a házunkba. Mivel a hajó hatalmas törzse pont a nappalink kellős közepén terpeszkedik, jelentősen akadályozza a TV-műsor további élvezetét, ráadásul megjelenik Fentible, a szolgálatkész ajtobot ("ajtónálló robot" ARJ-zve), és a csillaghajó fedélzetére invitál bennünket. Amint belépünk, a csillaghajó természetesen azonnal felszáll velünk, és egy csomó deprimált, abszolút nem rendeltetésszerűen üzemelő robot társaságában találjuk magunkat. Ez különösen vonatkozik a hajót irányító kiberintelligenciára. Harmadosztályú utasként kezdjük a játékot, és az első legfontosabb célunk, hogy potyán utazhassunk a luxusosztályon. Ahogy megkezdjük vándorlásunkat a felsőbb szintek felé, egy csomó érdekes adatot találunk arra vonatkozólag, hogy mi történt a hajóval, hová lettek az utasai és egyáltalán merre is tart. Ehhez persze majd meg kell javítanunk a hajót irányító mesterséges intelligenciát, de erre csak akkor van lehetőség, ha sikerül az igen nagy számban feltűnő, ezement robotok bizalmába férkőznünk. Ehhez egyetlen ijesztő módszer kínálkozik – beszélgetnünk kell velük. A Douglas Adams-rajongók már Marvin szónoklataiból kiindulva tudhatják, hogy ez milyen következményekkel kecsegtet, a többiek pedig készüljenek fel a legrosszabbra... Az eszmecsere technikai kivitelezése igen egyedi módszer alapján történt: teljesen szakítottak a kalandjátékok eddigi hagyományaival, és beépítettek egy szövegértelmezőt, amelynek segítségével írott angollal értekezünk a robotokkal. Minden egyes robot szókincse minimum 500 szó, de természetesen akadnak komplikáltabb lelkületűek is. A játék grafikai kivitelezésénél most már lassan klasszikussá váló módszert választottak, ami hasonlít a Rivenhez, vagy például a mostani számunkban bemutatott Zork – The Grand Inquisitorhoz: az egyes helyszínek háttere előre renderelt képek sokasága, amelynek az előterében a különböző karakterek mókásan animálgatnak. Mozgáskor a játék átvált teljes képernyős videóra, és egy filmmel morphol át a következő helyszínre.





Ha minden igaz, akkor a játék még a tavaszig megjelenik, addig viszont Internet-kapcsolatokkal rendelkező olvasóinknak melegen ajánljuk, hogy látogassanak el a www.starshiptitanic.com néven futó site-ra, ami szerintem nyugodtan megpályázhatná, a Net legdilisebb "silója" címet. Elméletileg a játékot hivatott reklámozni, illetve előzetessel szolgálni az érdeklődőknek – gyakorlatilag egy Douglas Adams-szerű rémlátomás kellős közepébe csökkenünk, ahol a különféle részekhez végtelen hosszúságú idióta teszteket kell kitölteni, hogy megkapjuk a biztonsági számkombinációnkat, ami egyébként kivétel nélkül 1 szokott lenni. A site szerzői egyébként ennél súlyosabb dolgokban is törik a fejüket, amelynek lényegét csak a 'Galaxis Útikalauz'-t ismerő népek értik, szóval most azon szerencsétleneknek, akik ebben a szerencsében még nem részesedtek, azoknak summáznám: a Galaxis Útikalauz tulajdonképpen egy Bädecker-útikönyv a Világegyetemhez, ami nélkülözhetetlen infokat tartalmaz a kóborló stopposoknak, a fajok, árak, szolgáltatások, illetve a bolygók leírásának tekintetében. A Földről például ez áll benne: "Ártalmatlan". Hosszú évek tanulmányozása után ez jelentősen kibővül, most így hangzik: "Jobbára ártalmatlan." Na, ez Douglas Adams marhasága, viszont a site-ot üzemeltető Starship Travel a fejébe vette, hogy csinál egy ilyet az Internetre is, és utazó ügynök ("szerkesztő") lesz majd minden szörföző...



Liberation Day (Interactive Magic)



Az Interactive Magic mindig is híres volt szimulátorairól és stratégiai játékairól, amelyek közül talán az Air Warrior-sorozatot leszámítva egyik sem ért el különösebben nagy sikert, de azért megbízható formájukat hozták. Egyik legújabb fejlesztésük az utóbbi kategóriába tartozik, és igen meglepő módon nem a szokásos real time-ra alapozódik, hanem maradt a jó öreg körökre osztott módszernél. A Liberation Day története valahol a távoli jövőben játszódik, amikor is az emberiség új hazát talál magának egy Nu Haven nevű bolygón. Az új haza veszélyes szomszédságot hoz magával, mert néhány ádáz idegen faj kizárólagos hobbijának tekinti, hogy a humanoidákat az utolsó szálig kiirtsa. Az új bolygó is öt kontinensből áll, amelyek összesen 70 tartományra oszlanak. Minden tartomány megszerzése valamilyen új lehetőséggel gyarapítja tudásunk tárházát, a végső cél természetesen a teljes uralom. Játszhatunk az emberekkel, illetve a három különböző tulajdonságokkal rendelkező idegen faj valamelyikével – ez egyébként már rögtön meg is adja a lehetséges kooperatív vagy deathmatch multiplayer játékosok számát. A játékban egyaránt irányíthatunk szárazföldi, légi, vízi és víz alatti egységeket – amelyekből oldalanként 28 különböző típus áll rendelkezésre. Egyéni küldetésekben 50 scenario lesz. Várható megjelenés március.



Néhány Red Hot-hír az Electronic Arts házatájáról:

– a Bullfroghoz visszatért Sean Cooper vezetésével már folyik a Dungeon Keeper 2. részének fejlesztése, amelyben elsősorban a látványeffektekre és a multiplayer-játékra akarnak koncentrálni. Az első ígéretek szerint a játékkal karácsonykor már játszhatnánk, de az előző rész négy évig tartó ígérgetése után ezt vegye készpénznek, aki akarja.

– Az egyik szemünk sír, a másik zokog: ugyan elméletileg az első negyedévre ígérték, de valószínűleg csak a második félévben (vagy csak karácsonyra) lesz Populous 3., mert egy kicsit elúsztak vele a fiúk. Sőt, figyelembe véve, hogy a Playstation-változat új megjelenési ideje 1999. 09.09, talán még karácsonyra sem

– Jön az EA-tól két új autóverseny is: egyrészt a Test Drive 5. része, másrészt a Ferrari munkanéven futó darab

Revenant (Eidos)



Az Eidos egykoron Forsaken munkanéven futó új üdvöskéje (a névváltozást az Acclaim egy hasoncímű projektje indokolta) valószínűleg hamarosan megdobogtatja a fantasy szerepjátékok összes rajongójának szívét. A játékban Locke-ot, a Száműzöttet alakítjuk, aki egy igen zártkörű klub tagja: a Száműzöttek ugyanis emberfeletti lények, akik visszatértek a halálból, és olyan paranormális képességekkel lettek megáldva/megátkozva (a játék során majd kiderül, hogy mindkettő igaz), hogy Mulder és Scully mind a tíz ujját megnyalná utánuk. Egyesek azt hiszik, hogy a Száműzötteket gonosz démonok szállták meg, de a helyzet ennél sokkal rosszabb: az istenek játékszereivé váltak. A játék úgy kezdődik, hogy Locke faluja áldozatul esik egy rablótámadásnak, hősünket pedig eladják rabszolgának. Amikor gazdája meghal, Locke megszökik, majd megpróbál kiszabadulni az istenek hálójából. A játék már első pillantásra is sokat ígér, aminek talán az az oka, hogy a grafikai tervezést a híres kanadai fantasy- és sci-fi grafikus, Den Beauvais vállalta magára (ő egyébként az Alien 4 című film látványfelelőse is.) Az izometrikus nézetű kivitelezésnél a fejlesztők bevetettek minden technológiát, ami csak rendelkezésükre állt: a játék hi-colorban megy, és mivel – kategóriájában talán elsőként – támogatja a 3D-kártyákat, el lehet képzelni, hogy a real-time fényeffektekkel támogatott játék (különös tekintettel a varázslatok bevetésekor) milyen látványt nyújthat majd menet közben. Szintén meghökkentő az a tény, hogy a maximális vizuális élvezet kedvéért bevetettek egy olyan technikát is, ami eddig inkább sport- illetve verekedős játékokban volt használatos: a harci részeket ugyanis motion captured-technológiával rögzítették. Ennek köszönhetően mind a húsz, öt különböző fegyverrel rendelkező karakter teljesen egyéni stílusban animál minden harci részben. A játék megjelenése áprilisban várható.



Alien Resurrection (Fox/Argonaut)

A napokban kerül(t) a mozikba az "Alien 4 – Feltámad a halál" c. új film, amit valószínűleg senkinek nem kell bemutatni. A jó öreg Sigourney Weaver már negyedszer néz szembe Ripley-ként ezt a tökéletes élőlényt megszemélyesítő makettel. Igaz ugyan, hogy az előző részben meghalt, de ez az apróság nem törte meg különösebben pályafutását, mert – kellő siker esetén – bármelyik hollywoodi producer megtalálja az a forgatókönyvírót, aki majd feltámasztja a megboldogultat. Ez történt most is: Ripley anyót klónozzák több darabban is, többkevesebb sikerrel, ami némi kalamajkára ad majd okot. A média jó szokása szerint az ilyen várhatóan kasszasikerré váló filmet természetesen gyorsan át kell ültetni számítógépre is. A játék még félig sincs kész, és egyelőre annyit lehet tudni, hogy az Auriga kutatóhajó fedélzetén játszódó kaland egy renderelt helyszínekre épülő, saját szemszögű 3D engine-re épül majd, hasonlóképpen, mint mondjuk az Interplay Star Trek: The Next Generationjében. Mindenképpen lesz még multiplayer opció is legalább kooperatív üzemmóddal. Érthető üzleti okokból a játék megjelenését még az év első felére ígérik (nyilván addig ki is futja a formáját a film), akit további előzetesek is érdekelnek, folyamatosan tájékozódhat a részletekről a www.argonaut.com-on.





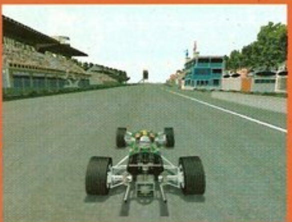
Lula: Sexy Empire (Take 2)



Még mondják, hogy nincs emancipáció! Lévén a számítógéppel játszók túlnyomó többsége a gyengébbik nemhez tartozik (vagyis hímnemű), eddig főleg ilyen szerepekben tündökölhettünk az élet naposabb oldalain játszódó kalandjátékokban – de most Larry Laffer helyét megpályázza Lula, az új szexbálvány. A játékban egy feltörekvő fotómodell szerepét játszhatjuk, aki a csendes kisvárosból elindul Hollywood, a fény, a pompa és a csillogás városa felé. A világhírhez és gazdagsághoz vezető út meglehetősen rögös, de – mint képeink is tanúsítják – Lula bébi rendelkezik bizonyos külső jegyekkel, amelyek megkönnyítik feladatát. Elsődleges célpontok természetesen a szexre állandóan éhező multimilliomos hímek, akik bármikor szívesen töltenek néhány kellemes órát hősnőnkkel. Ezen urak házasságát és karrierjét nyilván villámgyorsan romba döntheti néhány fotó, ami a pásztoróra legizgalmasabb pillanataiban készült – merthogy egy élelmes lány természetesen elrejt a hotelszobájában egy kamerát. Ezek a gazdag urak nyilván nem sajnálnak majd tőle egy kisebb összeget, hogy elkerüljék a fotók megfelelő helyre történő eljuttatását... Az ilyen és ehhez hasonló piszkos trükkök előbb-utóbb csak gazdaggá teszik dekoratív főszereplőnket, lényeg, hogy mindig helyén legyen az esze. A Larry-féle sikamlósan erotikus interaktív rajzfilmek legjobb hagyományait idéző játék német verziója már nagy sikert aratott, és valószínűleg még a tél vége előtt megjelenik – így nem kizárt, hogy már a következő számunkban találkozhattok ismertetőjével (vagy ahogy magunkat ismerem – teljes megoldásával...)



GP Legends (Sierra/Papyrus)



Mostanában a repülőgépszimulátorok gyártói téma hiányában kezdenek visszanyúlni a múltba és már csak filmeken létező kuriózumokkal reptetik a t. játékosokat – talán ez az ötlet inspirálhatta a Sierra-fiúkat arra, hogy a szinte végeláthatatlan mennyiségű modern Forma I-szimulációk helyett a hatvanas évekbe vigyenek vissza bennünket. A NASCAR-játékokból már ismerős Papyrus az 1967-es Forma-I szezont választotta a játék alapjául, és ez máris sok érdekességeket jelez előre. Egyrészt úgy a pályák, mint a korabeli járgányok sokkal veszélyesebbek voltak, mint a maiak (a pályák nagy részét azóta vagy betiltották, vagy lényegesen modernizálták) – ennek megfelelően jóval gyakrabban találjuk magunkat a pályán kívül. Olyan világnagyságok autóiban futhatjuk végig a teljes idényt, mint Jochen Rindt vagy Jackie Stewart, mert természetesen mindenben igyekeztek a teljes élethűségre törekedni. A múltbéli témához természetesen modern technológia párosul, vagyis 3D-kártyákra optimalizálták a játékot, amelyben még olyan effekteket is szimulálni, mint a kanzarokban a vezető fejére nehezedő G-nyomás. A megjelenés még nyár előtt esedékes.



☞ Emlékeztek még a Heart of Darkness? Az egyik legjobban reklámozott játék volt két évvel ezelőtt. Azóta sem jelent meg, de annyi hír van róla, hogy az Infogrames megvette 1 millió dollárért a terjesztési jogát.

☞ Jó hír lehet az idült pszichopatáknak, hogy az SCI-nál buzgón dolgoznak a Carmageddon 2. részén, és valószínűleg még az első félévben a boltokba is kerül. Addig a megszállott játékosokat egy csodaszép Carmageddon-csomaggal örvendezteti meg a Virgin: a limitált (2500) példányszámban megjelent pakk sorszámozva van, tartalmaz egy eredeti játékot, a Splat Pack-kiegészítőt, egy poszert, egy kulcstartót és egy üvegmatricát.

☞ A DID az F22ADF és a hamarosan megjelenő Total Air War után új grandiózus projektbe vág: a jövő elektronikus csatamezejét akarják létrehozni a Neten, amelyben akár több száz játékos is játszhat egyszerre.

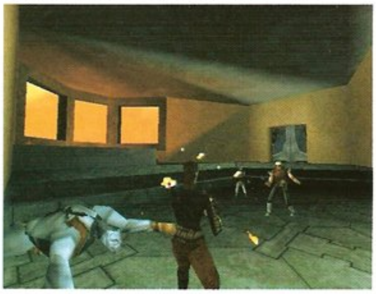
JK2: Misteries of Sith (Westwood)

Nem hinném, hogy különösebben meglep valakit, hogy folytatódik a Star Wars-pénzgyártó gép diadalmenete, ráadásul most éppen a műfaj egyik jelenlegi éllovasával, a Jedi Knighttal. A játék jellegéből kiindulva szinte már magától értetődik, hogy miután az alapjáték a piacon kifutotta a formáját, 5-6 hónappal később követi a mission disk. Az ehhez a trendhez hozzászokott játékos már csak legyint, amit most azért kimondottan rosszul tesz: ez a Sith ugyanis nem is olyan shit, hiszen jóval többet nyújt annál, mint az a kiegészítők jó szokása. Kezdődik rögtön azzal, hogy feltűnik egy teljesen új karakter: a hölgy neve Mara Jade, és egykoron birodalmi titkosügynökként működött. A történet öt évvel azután kezdődik, hogy Kyle Katarn legyőzte a hét sötét jedi lovagot a Jedi Knightban. Mara csatlakozik Kyle-hoz, hogy bevégezze jedi tanulmányait, az úriember pedig egy előzőleg ismeretlen Sith templomban mágikus erőket fedez fel, és odautazik, hogy megtekintse, mi újság arrafelé. A játék 29 új küldetést tartalmaz, amiből 14 single player. A helyszínek meglehetősen változatosak: egy Ka' Pa nevű hutt gengszterfőnök kastélyától, wampákkal teli mocsarakon át, egészen a Drommund Kaas bolygó Sith templomának föld alatti kazamatáiig terjed. A 15 multiplayer pálya (10 deatmatch-pályával) a Star Wars-rajongóknak már régen ismerős lehet, hiszen olyan "híres" helyszíneket tartalmaznak, mint a császári palota trónterme, a karbon fagyasztókamra, a Felhőváros, vagy a Tatuin bolygó. Hét új fegyver került az arzenálba, köztük például az ellenfelek fagyasztására szolgáló karbonágyú vagy a hatalmas tűzerővel rendelkező ismétlőpuska. Szintén bővült az Erő választéka is, egész pontosan öt tulajdonsággal (lézerkardhajítás, távolbalátás, stb.). Természetesen új szörnyek is felsorakoznak, ahogy az szépen dukál: összesen húsz új van belőlük. A szörnyek között is van néhány ismerős (mint például a rancor, akivel Luke randevúzott a 'Jedi visszatér'-ben Jabba palotájában; vagy például a víziszörny a csatornából), de van néhány mellékes jellegű is, a bérgyilkosoktól a kínzó droidokig és a Sith-i élőholtakig. Multiplayerben érdekesség, hogy három különböző képességű karakter választhatunk: van egy felderítő, egy elit birodalmi gárdista, és végül ott van a népszerűségi listák élén tanyázó fejvadász – Boba Fett.







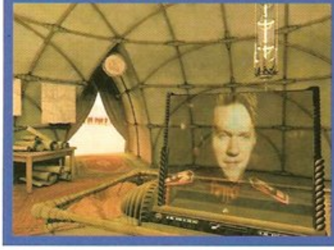


Na, ha valakinek ez nem lenne elég, az pukkadjon meg, mert ennyit más cég 2 mission disken sem hoz össze! Igaz ugyan, hogy a Jedi Knight önmagában nem volt egy rossz játék, bár néhányan kissé fintorogtak a nem túl látványos grafikai megoldások miatt – de ezzel a kiegészítővel minden bizonnyal a legjobb Quake-klónok közé emelkedik.

Dune 2000 (Virgin/Westwood)



Egy fejlesztő és egy játék, ami meghatározta a piac jelenleg uralkodó talán legnagyobb trendjét: a Westwood és a Dune újra egymásra talált (talán kevésbé ismeretes, de az öt éve megjelent Dune 2-re épült a későbbi Command&Conquer engine-je). Új játékukkal Westwoodék tulajdonképpen a Dune 2: Battle of Arrakisba próbálnak új lelket lehelni.
Természetesen a kor elvárásainak megfelelően egy rakás fejlesztés történt a játékban elsősorban a grafikai megjelenítés frontján: 640x480-as hi-color SVGA-ban gyönyörködhetünk a tájban, a küldetések között pedig vadonatúj FMV átvezető filmeket szemlélhetünk. Utóbbiak egy része a filmből való, egy másik részt viszont a Westwoodnál terveztek hozzá a történethez. A játékban Arrakis három házának valamelyikét irányítjuk, aki 27 küldetésben tör a teljes győzelemre. Magától értetődő a multiplayer opció, amelyet helyi hálózatban 8, Interneten keresztül 2 játékos nyomhat. Az kérdés, hogy a C&C-klónokkal – a Westwood által is – túltelített piacon milyen sikert ér el, de a május 1-re ígért megjelenés után majd ez is kiderül.



M.A.X. 2 (Interplay)



Az Interplay Mechanized Assault and eXploration című játéka pont egy éve jelent meg, és nem aratott különösebben nagy sikert, bár igen érdekes átmenetet képezett a hagyományos (körökre osztott) és a real-time stratégiák között. A mérsékelt érdeklődés nem vette el a kedvét az Interplay programozóinak, mert szinte a megjelenéssel egy időben belevágtak a folytatás fejlesztésébe is. Első és legfontosabb momentumként megmaradt a kuriózumnak számító hibrid módszer, de azonkívül szinte mindent lecseréltek a játékban. Lényegesen változtattak a 3D-engine-en, és beépítették a Line-of-Sight-opciót, vagyis egy egység most már csak akkor tüzelhet egy adott célpontra, ha valamilyen terepakadály (vagy egy másik egység) nem zárja el a kilátást rá. Úgyszintén megtalálhatók az első rész óta megjelent konkurenseinél (Dark Reign, Total Annihilation, stb.) már bevált parancsok: a normál mozgatási és támadási parancsokon kívül, kiadhatunk Seek and Destroy (keresd meg és pusztítsd el), Guard (őrizd) és Patrol (járőrözz a megadott útvonalon) parancsokat is. Ezenkívül természetesen új átvezető animációk és új egységek is kerültek a játékba. További újítás a multiplayer-opció hat játékosnak, továbbá – ami az első részből nagyon hiányzott – a scenario editor. Az mondjuk biztos, hogy ezen a piacon már nagyon nehéz sikert elérni, de a M.A.X. 2-nek áprilistól minden esélye megvan rá.



☞ Végre-valahára teljesül szívem vágya: a Microprose-tól hamarosan kijön a Civilization II hálózatban játszható verziója Ultimate CiV II néven, néhány kisebb javítással az eredetin.

☞ Lands of Lore II-rajongók figyelem! A www.westwood.com-ról hamarosan letölthető lesz a játékhoz a 640*480-as és 3D kártyákat támogató patch.

☞ 72 perces zene CD-t jelentetett meg a Team 17 a Worms 2-höz. Lehet, hogy nagyon bíztak a sikerben, mert kereskedelmi forgalomba nem is került: a site-jukról lehet megrendelni.

☞ Autóversenyekben sem lesz hiány idén, márcsak azért sem, mert a Papyrus gőzerővel fejleszti a NASCAR 3-at, amit reményeik szerint karácsonykor már piacra is lehet dobni.

Minden valamirevaló számítógépfelhasználó tudja, hogy mire való egy egyszerű grafikus kártya. Manapság azonban egyre több az olyan program, ami 3D-s grafikus kártyával is működik, sőt akadnak olyanok is, amelyek el sem hajlandóak indulni nélküle. Miért van szükségünk a 3D-kártyákra? Mondhatnánk ugyan, hogy megvagyunk nélkülük is, de akkor egyre több és jobb játékról kellene lemondanunk.

A mai játékok már olyan minőségű 3D-s képekkel nyűgözik le a felhasználóikat, melyek előállításához nagy teljesítményű processzorokra lenne szükség. Hogy csökkentsék a központi egység terhelését, a 3D-világ leggyakrabban használt funkcióit elkészítették hardver formájában. Ez nagy terhet vesz le a processzorunk válláról és amellett még jobb, szebb képeket is kapunk. Nem kell meglepődni, ha egy játék, ami eddig mondjuk 320x240-ben is csak eldöcögött, most már 640x480-ban is vágtat. Persze nem teljesen mindegy, hogy milyen 3D-s kártyát vásárolunk, jobbat, drágábbat vagy olcsóbbat, lassabbat.

Tulajdonképpen két nagy csoportra oszthatjuk őket. Vannak amelyek csak kiegészítőként szolgálnak egy már meglévő 2D-s grafikus kártyához – ilyenek például a Voodoo chipre épülő kártyák. Ezeket általában csatlakoztatni kell a régi grafikus kártyánk kimenetére és rájuk kell kötni a monitor csatlakozóját. Ez a megoldás eredményezhet minimális képminőségbeli romlást, de természetesen csak akkor, ha valamelyik programunk használja is a 3D-s kártyát (ellenkező esetben csak átmennek rajta a VGA jelek).

A másik típus az, amelyik már egyben tartalmazza a 2D-s részeket is, vagyis a régi kártyánkat le kell cserélnünk vele. Ennek megvan az az előnye, hogy csak egy helyet foglal a gépben, kevésbé valószínű a kompatibilitási probléma és a képminőség is megmarad az eredetiben. Ilyen módon működnek például a közismert S3 Virge chipre és a viszonylag új Voodoo Rush chipre épített kártyák.

Másik fontos paraméterük a 3D-s kártyáknak a rajtuk található memória mérete és a felbontások, amelyeket támogatnak. A 4Mbyte kevesebb memóriával rendelkező kártyák nem ígérnek túl sok jót, már csak azért sem, mert a játék textúrái nem fognak elférni benne, vagyis azt menet közben folyton cserélgetnie kell a programnak, és ez nagyban lecsökkenti a futási sebességet. Amelyek egyben 2D-s kártyák is, azoknak még ennél is több memóriával kell rendelkezniük a megfelelően gyors működéshez.

Tudni kell még, hogy a kiegészítő 3D-s gyorsítók, amelyeket a 2D-s kártyákra kell kötni nem támogatják a játékok ablakban való futtatását, tehát csak teljes képernyőn játszhatunk – bár ez nem tudom kit zavar tulajdonképpen.

Utánanézve a most kapható kártyák tesztjeinek és adatainak talán a Voodoo chipre épülő kártyák nyújtják a legtöbbet mind sebesség, mind driver ellátottságban. Az utóbbi érvre mindig érdemes odafigyelni, mert érhetnek bennünket meglepetések. Ez a chip jól működik DOS és Windows 95/NT alatt is. Mindenesetre nézzük meg, hogy a megvásárolandó 3D-s kártya támogatja-e az alábbi drivereket: GLIDE, Direct3D és OpenGL. A legtöbb játék ezek valamelyikét használja, fontosság szerint körülbelül ebben a sorrendben.

Most pedig lássuk mit is tud egy-egy ilyen 3D-s kártya általánosságban! Először is tisztában kell lenni azzal, hogy a 3D-s világban minden háromszögekből áll. Kisebbekből, nagyobbakból, de csak és kizárólag háromszögekből. Akinek van egy kis térlátása, könnyedén el tud képzelni akár egy gömböt is háromszögekből felépítve. Persze kicsit csalóka az elnevezés, mert valójában a most kapható 3D-s kártyák még nem igazán 3 dimenzióban dolgoznak. Pontosabban szólva: 2 dimenziós koordinátákban és a képernyő síkjában kezelik a háromszögeket, így aztán még a processzorunkra is hárul némi számítási feladat, hogy ne unatkozzon. A jövő persze abba az irányba mutat, amikor már minden feladat le lesz véve a processzor válláról és a 3D-s kép előállítása teljesen a grafikus kártyára hárul. (Ez lenne az OpenGL teljes hardveres támogatása.) A manapság használatos kártyák azonban még síkbeli háromszögekből építik fel az oly jól ismert játékok képeit, mint például a Quake. Persze a nagy előny nem ebben rejlik, hanem abban, hogy ezekkel a háromszögekkel sok érdekes és látványos dolgot tudnak művelni. Nézzünk meg néhány ilyen funkciót, amelyeket egyébként fel szoktak tüntetni a kártyák leírásában is, tehát ellenőrizhetjük, hogy mit tud majd újdonsült szerzeményünk.



Z-buffering: Ez egy nagyon egyszerű, bár tárigényes eljárás annak eldöntésére, hogy melyik háromszög takarja a másikat. Rendkívül fontos és alapvető, hiszen a takart részeknek nem szabad látszaniuk. Aki játszott a Tomb Raiderrel 3D-s kártya nélkül, az biztosan észrevette, hogy néha olyan dolgok is látszanak, amiknek nem kellene. Ez azért van, mert a játék készítői egy egyszerűbb algoritmust használtak a szoftverben, ami kevésbé számítás- és tárigényes megoldás, de időnként bakizik.

Anti-aliasing: Ez a vonalak és háromszöghatárok elsimítására használatos eljárás. Mint tudjuk egy vonal a számítógép képernyőjén pixelekből áll és emiatt tulajdonképpen már nem is vonal, hanem valami egészen más. Kicsit játszadozva a színekkel kevésbé lesznek a felbontás miatt lépcsőzetesek a vonalak. Ezzel tulajdonképpen csak becsapjuk a szemünket, de a végeredmény sokkal jobb, mint az eredeti volt.

Bi-linear texture filtering: A 3D-érzet eléréséhez az egyik legfontosabb eljárás az úgynevezett textúrák, minták felhúzása egy-egy háromszögre. Ennek az eljárásnak sok fajtája van. Itt a Bilinear arra utal, hogy a ráhúzás egy síkban történik, vagyis két irányban lineárisan.

MIP-mapping: Mivel a textúrák túl közelről és túl távolról nézve is egyre rosszabb képet adnak, ezért egy-egy textuúrát több méretben is tárolnak. Ennek az elősegítésére találták ki ezt az eljárást, vagyis a háromszögtől való távolság függvényében más-más textúrákat használnak fel. Ez a módszer könnyen megfigyelhető egy-egy játékban, hiszen az objektumhoz közelítve és távolodva jól láthatható, amikor megváltozik a textúra. Az előző móddszerrel keverve a MIP-mappinget kapjuk a Tri-linear texturefilteringet, ami a textúrák között átmenetet képez, így teljesen megszüntetve azt a hibát, amikor egy textúrás falhoz közeledve annak képe nem folyamatosan változik.

Perspective correct texture mapping: Egy további kiterjesztése az előbbi eljárásoknak, ilyenkor a textúra felvitelénél figyelembe veszi a háromszög térbeli elhelyezkedését is, és távolabbi vége felé a minta kisebb lesz. A térbeliség hatását nagyban segíti.

Alpha blending: Nagyon tudományos megnevezés, pedig teljesen hétköznapi dolgot takar – az átlátszóságot, mert az egyes háromszögek adott mértékig átlátszóvá tehetőek. Ezzel nagyon jó vízszerű effekteket lehet létrehozni.

Gouraud shading: Ez egy fényerővel kapcsolatos eljárás. Némileg módosítja a textúra eredeti színeit, és a megadott fényességtől függően lineáris átmenetet képez a háromszögön. Több játékprogram is használja ezt a módszert a mozgó fényforrások érzékeltetésére.

Subpixel correction: Normális esetben egy alakzat a képernyőn csak pixelenként tud mozogni, azonban ezzel a módszerrel ennél kisebb léptékű mozgás is megoldható. Vagyis a nagyon lassú, finom mozgásokat sokkal szebben lehet kivitelezni. A lényeg, hogy az alakzat nem egyszerre lép egy pixelt az adott irányba, hanem részenként, mintegy "átfolyik" a következő pixelbe. Persze nem léphetjük át a hardver által nyújtott felbontás lehetőségeit, itt is csak a szemünk becsapásával tudunk célt érni.

Fog, smoke and haze effects: Köd, füst előállítására alkalmas eljárás. Rengeteg játék használja és nagyon hasznos, ha például a játékban az autónk kipörgő kereke füstöl vagy a vadászgépünk szárnyai végén megjelenik a kondenzcsík.

Tömören ennyit a 3D-s kártyák lehetőségeiről. Azonban nem szabad elfelejtenünk, hogy ezek itt csak lehetőségek, a szónak abban az értelmében, hogy nem minden program használja őket, vagy használja ki teljesen. Mégis ha valaki már játszott olyan gépen, amiben volt 3D-s gyorsító, akkor nehezen tudom elképzelni, hogy ne akarna magának is egyet minél hamarabb. Aki esetleg még nem jutott ilyen eszköznek a közelébe, annak tudom ajánlani az alábbi Internet-címen nézzen körül, különös tekintettel a lementett képernyőkre régi és új játékokból: www.voodooextreme.com.

WING COMMAND… PROPHE… THE SCIENCE AND THE FI… CSILLAGKÖ…

Azt hiszem az Origin a Sierrával karöltve az a cég, aki híve a folytatásoknak. Mindig megmutatja – vagy legalábbis megpróbálja – hogy van új a nap alatt, s nem feltétlenül szükséges, hogy a lehúzott bőrök egyre fakóbbak legyenek. Ez különösen igaz most, hogy elérkeztünk a Wing Commander-sorozat következő folytatásához: a Wing Commander Prophecy immáron az ötödik sorban, előre láthatóan egy újabb trilógia kezdete. (Egyébként ha egy kalap alá veszem az Origin eddigi űrszimulátoraival is – hiszen többek között ott voltak a kiváló Privateerek is –, akkor ez tulajdonképpen már a nyolcadik vagy kilencedik folytatás). Ha valaki egyszerűen csak a tömör véleményemre kíváncsi: remek darab!



Na rögtön itt van egy jól megtermett darab! Csak hogy érezzétek a méreteket…

Aki azért ennél egy kicsit többet szeretne tudni a Prophecy-ről, az azért csak böngéssze át az alábbi ismertetőt.

VÁLTOZÁSOK

A harmadik és a negyedik részhez képest szembeötlően sokat változott az ötödik folytatás. Új főhős, teljesen új grafikus engine – természetesen most már 3Dfx használatára optimalizálva –, új ellenség.

A macskák nyugalomban élnek, békésen tűrik az emberek uralmát. A peremvilág barbáraival sincs semmi gond, akad azonban máshol: egy idegen faj hajóhada áramlik be egy féreglyukon keresztül a Kilrathik elpusztított anyabolygója közelében, a Kilrah rendszerben. Fogalma sincs senkinek, kik is ők valójában, honnan jöttek, hogyan jöttek, s pontosan mit is akarnak. Egyben azért mindenki biztos: a baráti szándék maximálisan hiányzik a jövevényekből, mert mindenkit elpusztítanak vagy – rosszabb esetben – magukkal visznek, s még senki sem került vissza egy velük tett kirándulásból. Nevük sincs, idegenekként, halálként emlegetik őket. Utóbbi teljesen fedi a valóságot, ugyanis sok nem marad utánuk.

A szereplőgárda erősen megváltozott: Mark Hamill (azaz a történetben Christopher Blair) visszavonult. Most már nem ő a főszereplő, de azért többször feltűnik a játék folyamán, mert központi figura maradt: ő tervezte Midwayt, az anyahajót. (Úgy látszik, nem csak a Csillagok Háborúja sorozatból öregedett ki…) Szerény személyünk egy zöldfülű újoncot alakít, aki most érkezett az akadémiáról a Midwayre, erre a hatalmas védelmi-felderítő űrjárgányra. Aki jól ismeri a Wing Commander-sorozatot, az még talán emlékezhet a hősi halált halt Icemanre az első részből. Nos most Iceman fiát alakítjuk a játékban, s apánk múltja olykor erősen megkísért bennünket – de szerencsére az isteni beavatkozás (ez a save game funkció egy kevéssé ismert szinonimája) mindig keresztbe tesz a szörnyű halálnak. Feltűnik még egy ismerős arc, Rachel, a szerelőlány, akinek igen viszontagságos az élete, háromszor volt férjnél, s ugyan ennyiszer vált. Casey – ha még nem említettem volna ez a főhős, azaz a mi nevünk – cseppet sem közömbös számára. Ám Rachelnek számos vetélytársa is akad, ugyanis szokatlanul sok a hölgy, ami kicsit oldja a hajó szürke hangulatát. Itt van például hűvös és szexi Siletto, aki mellesleg az egyik legjobb pilóta, vagy a szőke kutató csaj. Más ismerős arccal nem igen találkozunk. Az Eisent alakító színész elhunyt, az eligazításon most Miss Mosolyszünettel, azaz Patriciával találkozunk.

Még képernyőn keresztül is tiszteletet parancsol hangja, tekintete. Nem véletlenül csendesedik el eligazításon az egyébként hangos bagázs, s ha valaki nemtetszésének ad hangot, azt Patricia fanyar humorával savazza le. Majdnem megfeledkeztem Maniacról (Tom Wilson) aki faragatlan modorával, kőbunkó stílusával az előző két részben is remekelt, és állandóan – sikertelenül – próbálkozott a hölgyeknél. Na ő semmit sem változott – maradt a régi "nagymenőskődő", továbbra is taszítja a hajó legénységét, de harcban mindig lehet rá számítani. Igaz ez csak a történet elején van így, mert a végkifejlet felé haladva azért kezd magába szállni: egész meghunyászkodik, és nem csak Maniac hangjától hangos a kantin a bevetések között.

A játék felépítésében gyökeresen megváltozott, amelynek talán az is oka lehet, hogy Chris Roberts neve például már nem szerepel a stáblistán – ő lelépett az Origintól, és külön céget alapított. Olyan hírek is keringenek, hogy egy Wing Commander-filmet akar forgatni – hát erre én is kíváncsi vagyok, mindenesetre áldásom adom terveire. Nagy baj azért nincs, mert valahogy a fejlesztőgárdába csöppent Syd Mead; akinek ismeretlen lenne a név, az csak gondoljon a Blade Runner látványára – na, ez a fickó volt ennek a filmnek és még sok másnak is a látványtervezője, talán az egyik legjobb a szakmában. A Chris Roberts-féle interaktív film irányvonalat felváltotta egy jóval lineárisabb játékmenet. Így kevesebb óra a leforgatott videó, de az egy játék alatt látott filmmennyiség nagyjából ugyanannyi, mivel nincsenek ágszerűen bontakozó történetszálak, külön filmekkel. Elmaradtak a filmek alatti választási lehetőségek is. Nem nagyon tudom, hogy a közvélemény hogyan viszonyul ehhez, részemről pozitív változásnak tartom. Eddigi tapasztalataim alapján a "nagyon interaktív" és "többféle végigjátszással" hirdetett játékok pont a reklámszövegben beígért plusz terén mondtak csődöt – én eddig egy ilyen programot nem vettem elő még egyszer, hogy végignézzem 80-90 százalékában ugyanazt a játékot, és lássak egy-két új filmbetétet vagy helyszínt. Akkor inkább legyen lineáris, hosszú, és jól kidolgozott a játék! Teljesen interaktív játékokkal majd akkor találkozunk, amikorra sikerül a mesterséges intelligenciát az egekig tornászni; egy Wing Commander esetén például olyankor is folytatódhatna a történet, ha az első csatában módszeresen leszedjük a társainkat, s nem reinkarnálódnának az űrben foszladozó pilóták néhány perc múlva a Midway fedélzetén – bár mondjuk ez az idő még odébb van.



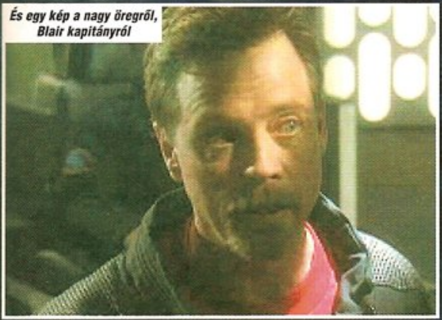
Még egy nagy hajó. Bár inkább egy posztmodern fafaragványra emlékeztet

A szerzők is azt vallják, hogy a mozi részekről áthelyezték a hangsúlyt a küldetésekre, s azok sikere/kudarca befolyásolja a történet menetén valamelyest. Látszik, hogy a játék költségvetéséből a filmeknél próbáltak lefaragni. (A Wing Commanderek egyébként listavezetők a költség szempontjából: 3 és 9 millió dollár befektetéssel készültek.) A háttereket ismét számítógéppel modellezték, mint a harmadik részben – a negyedik részben maketteket készítettek, termeket rendeztek be – s a szereplők játékát black box technikával rögzítették. Az eredmény egyébként tökéletes. A látványos mozirészek elmaradtak, leginkább párbeszédeket láthatunk, esetleg egy-egy űrjelenetet. Mindezek ellenére nem fog csalódást jelenteni senkinek a mozi részek változása, a hangulat és a “Wing Commander-varázs” megmaradt.

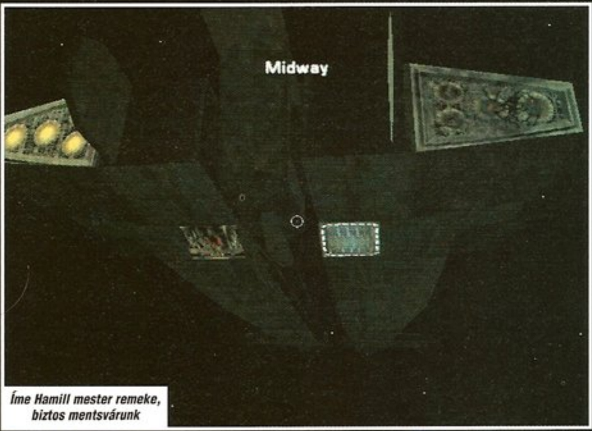


Amit hiányolok – és ezzel sokan vannak és lesznek így – az a multiplayer funkció. Nincs lehetőség gépeket összekötni, neten játszani – pedig ezekre ma már egyre nagyobb az igény. Hírek szerint anno szó volt multiplayeres játékról, de a végleges verzióból ez valahogy kimaradt. Úgy mint a magyar verzióhoz járó kézikönyv. (Nem akarok én senkit se bántani, de jól jött volna a kézikönyv az ismertető elkészítéséhez.) Valahogy az forog még mindig a fejemben, hogy az Origin kizárólag üzleti megfontolásból hagyta ki a többjátékos módot a programból, s néhány hónap múlva piacra dobja a interneten és helyi hálón játszható üdvöskéjét. **(Lapzártakor érkezett a hír, hogy azért az Origin ígér valamit a multiplayerre vágyó játékosoknak is: vagy egy patchet fognak hozzá kiadni a közeljövőben, vagy egy mission disket multiplayer-küldetésekkel – C)** De ez tényleg csak az én szerény véleményem. Pontosabban én így csinálnám...

A külcsín: le a kalappal! Le vele. Mert igaz, hogy a 3Dfx-es kártyák csodákra képesek, de ez azért még tőlük is durva. A mozi részek nem néznek olyan jól ki, mint a 3Dfx-es kártyával támogatott repkedős részek. Az univerzumban különféle gázok és szemcsék keveregnek, ami félelmetes látvány. Emellett természetesen a fény és füsteffekteknél, a hajó textúrálásánál mind-mind a végletekig kihasználják a 3D kártya lehetőségeit. Egy 133 Mhz-s Pentiumnál már elérhető a 30 képkocka/másodperces sebesség. Ami a 3D-s rész programozójának a dicsőségére válik, az a 3Dfx-es kártya nélküli látvány és sebesség. Egy 100 Mhz-s gépen is játszható, bár 166-ost ajánlanak hozzá. Ekkor elérhető egy 20 képkocka/másodperc sebesség. Egy 200 Mhz-s vagy gyorsabb gépen a legapróbb részletekre is “figyel” a program, mozognak a gépágyúk, a fény mindenhonnan visszaverődik stb. A minőség bámulatos, a kód kihasználja a Directx vezérlőket és a DirectX D3D felületét.



És egy kép a nagy öregről, Blair kapitányról



Íme Hamill mester remeke, biztos mentsvárunk

A játéknak egyedül a RAM igényét kell nagyon komolyan venni – 32 Mb a minimum. Bár elindul 16 Mb RAM-mal is, de sok hajó, sok effekt, és beszéd esetén állandóan töltögetnie kell, s ez teljesen megakasztja a játékot. Amit esetleg még itt kéne emlegetnem, az a hangok és a zenék. Dolby Surround hangzást ígértek a fejlesztők, a háttérben zenekari zenék szólnak. Aki a pörgősebb hangzást szereti, az írja be: “moretunes”, majd az END gombbal választhatja a techno-lemezet, azon belül pedig a Pgdn és Pgup gombokkal válogathat a trackek között.



Na, 3Dfx nélkül sose látni ilyet!

A mozi minősége szépen fejlődött, köszönhetően az új tömörítési technikáknak. Így ugyanakkora helyen több film, jobb minőségben fér el. Nem véletlen, hogy a WC egyre “fogy” – ez a rész már csak 3 CD.

EGY KIS WING COMMANDER ANTOLÓGIA

Amikor nekiültem a WCP telepítésének, akaratlanul is elfogott egy kis nosztalgia, hisz két illetve három éve hasonlóan telepítettem a sorozat harmadik és negyedik részét. Három éve még durva konfigurációnak róttam fel a 486DX/66-os igényt, a 8MB RAM-ot, és a PCI vagy VESA-kártya igényt. Abban a részben a macskákat végleg hűvösre küldtük, Blairt alakítva felrobbantottuk az anyabolygójukat. Egy trilógia zárult le ezzel. (Az első két részt ma már igazi ősleletet. Még a 286-386-os időkből, jó kis VGA grafikával, természetesen lemezen. Az én életemből sajnos kimarad a Kilrathi háborúk első két epizódja.)

Egy évre rá már “normálisnak” mondtam a gépigényeket – melyek nem változtak, gyakorlatilag csak egy új filmet forgattak, új történetet írtak, de meghagyták a régi “motort”. A Wing Commander-rajongók egy részének ez nem nagyon tetszett, ezért hívják olykor Wing Commander 3 és 1/2-nek. Ebben az epizódban egy belső katonai puccs leleplezői voltunk: Tolwyn admirális elit alakulatával csapásokat mért a szövetséges gépekre, s úgy állította be az eseteket, mintha a peremvilág barbárai tették volna. Így akart háborút gerjeszteni, mivel nagyon unta magát békeidőben. Blair szerencsésen leleplezte, s végül Tolwyn felakasztotta magát a börtöncellájában.

A Prophecy-ben itt van egy idegen faj, a technikai oldalon pedig MPEG-szerű filmtömörítés, új grafikus “engine”, 3Dfx kártya használat, 166MMX processzor, 32 Mb ram. Kétségtelen, hogy fejlődünk.

A MIDWAY

A történetet az elejét teljes homály fedi. Az intróban a Kilrathik felrobbantott bolygója közelében hatalmas aszteroidákat vizsgál egy bányászhajó, amikor megnyílik egy féreglyuk, s egy sajátos, kicsit biomechanikus stílusban készült űrhajó türemkedik át rajta. A bányászhajónak és kísérőjének pillanatok alatt vége. Nagyjából ez minden, amit tudni lehet.

Ekkor érkezünk Maestro barátunkkal a Midway fedélzetére, frissiben az akadémiáról. A hajóban megtaláljuk a kantint, ahol egy-egy baráti beszélgetésre, csipkelődésre mindig vár valaki. Itt található a taktikai adatbázis, ahol a hajók adatait olvashatjuk, valamint a killboard, azaz a gyilkolás lista (ki hány ellenséget szedett le). Ismét megjelent a szimulátor a játékban, ezt szintén a kantinban találjuk. A kantinból nyílik az öltöző, az itt lévő számítógépekkel menthetünk (save), tölthetünk (load) állást, valamint egy régebbi küldetést újra játszhatunk (flight history). Innen továbblépve az eligazítás vár. A feladatot most nem egy holovíziós kivetítő asztalon láthatjuk, hanem az ICIS-en követhetjük nyomon. Az eligazításon mindenki előtt megtalálható ez a kis monitor, melyen egy 3D vonalas ábra ismerteti a feladatot hangalámondással. A Midway fedélzetén az ESC lenyomására egy menü jelentkezik be, itt a következőket lehet választani:

Return to game: vissza a játékba

Quit to Windows: kilépés a játékból

Change pilot: új pilóta indítása

New game: új játék kezdése

Show keys: a kezelőgombok

Options menu: beállítások. Ezen belül állítható a hang és kép (audio & video). Itt változtatható a hangerő (volume); a fényerő (gamma), a repülés alatti kommunikációt (in flight comm) all – minden üzenet hallható, plot-critical – csak a fontos üzenetek, none – semmi, subtitles – feliratozás ki/be.

A különleges fényeffektek (special effects) rendre: ki/bekapcsolható a kabin rázása, a rakéták fénycsóvája, a pontfények, a villódzás, a nagyfelbontás, a követő kamera, és végül a 3Dfx effektek: textúrált űr, fényhatások, köd, színes fényeffekt.

A játék (gameplay) pont alatt a nehézséget és a vezérlés módját lehet beállítani. HA valakinek nagyon nem megy a játék, az invulnerability ponttal a sérthetetlenséget kapcsolhatja be.

A játékban teljesen új az űrhajópark, a régi gépek közül nincs már egy sem. A választék szélesebb lett, de a küldetés elején nem lehet kiválasztani, hogy milyen géppel repülünk, s mi legyen a fegyverzet. (Pontosabban a játék vége felé két küldetésben választhatunk, hogy bombázóval repülünk és az anyahajót vesszük célba, vagy egy vadásszal, mellyel a bombázókat védjük). A kabin az eddigieknél is egyszerűbb. Megmaradt középen a radar, tőle balra a saját hajónk állapota, jobbra a befogott hajó állapota látható. A kék csík az üzemanyagot, a narancs a szabad energiaforrást jelöli. Ez utóbbi szükséges a tüzeléshez és a pajzsok utántöltődéséhez. A kis piros pont melletti szám jelzi, hány csalink van még (ránk lőtt rakéta eltérítéséhez). Az irányításhoz nincs is szükség másra, csak egy jó joystickre, a billentyűzeten az L (befogás), T (célpontok közötti választás), Tab (utánégető), C (kommunikáció), M (válogatás a rakéták között), G (válogatás az ágyúk között), F (teljes fegyverzet) gombokra. Aki szeret taktikázni, az használja a Ctrl+N gombot a navigációs térkép behívására. Itt a jobb gomb segítségével lehet célpontot választani. Különösen akkor hasznos ez a funkció, amikor a Midwayt kell megvédenünk, s a hozzá legközelebbi hajót kell támadni. Így a repülés rendkívül élvezetes, könnyen elsajátítható, s a környezet se mindennapi – vessetek csak egy pillantást a képekre. Ami igazán megfogott a hajókban, az a méretük: egy-egy anyahajó mellett tényleg hosszú percekig tart elrepülni, s az ember egész elveszettnek érzi magát mellette. A Midway pl. 2000 méter hosszú, de van olyan ellenséges hajó, mely ennek közel háromszorosa. Igaz 3Dfx nélkül közelről kicsit darabosak a nagyok, de el lehet viselni.


Szerencsés egy hajó: burokban született



Az ellenséges hajók paraméterei teljesen ismeretlenek. Ami egy nagyon szembeötlő tulajdonságuk, az egyesülés. Több kis hajóból egy nagyobb születhet, természetesen így jobb a védelme és a tűzereje. Ha nagy nehezen leszedünk egy ilyen hajókomplexumot, kis hajókra bomlik, s szedhetjük le azokat is. A Ray fedőnevű hajó szinte csak arra vár, hogy kilőjük: 6-8 kis, villámgyors hajó születik belőle, s komoly fejfájást okozhatnak a pilótáknak.


Na, valahol itt kezdődik a meleg fogalma

A küldetések összeállítása nagyon jól sikeredett. Minden szárnynak megvan a maga feladata, össze kell dolgozni, rádión olykor segítséget kell kérni, s egy – egy feladat megoldásához nem csak a tűzgombra van szükség, hanem némi taktikázásra is. A nehézségük változó, vannak küldetések, melyekkel 3-4 órát is eltölt az ember, mire tökéletesen sikerül. A vége felé kicsit túlságosan is elszállnak a misszi-ók: nagyon hosszúak és nagyon nehezek. Feloszthatták volna őket két részre, s akkor legalább nem tört volna be a monitorvédő üvegem. Kifejezetten idegesítő volt, amikor már harmadszor szedtek le a Nagy Leszámolás végén, fél óra kőkemény küzdelem után. Ha valaki esetleg fájlalná monitorának üvegét, inkább vegye használatba a Cinkelt Lapokban megtalálható csalásokat.




3D-kártya nélkül kicsit gyengébb a minőség, de 30 rugóval olcsóbb!

A Wing Commander Prophecy a tavalyi év termésének egy rendkívül kiemelkedő darabja. Igaz, nincs kimondottan sok játék ebben a kategóriában, talán az egyedüli riválisa az X-Wing sorozat lehet. Ha a Lucasartsék a jövőben fel akarják venni a versenyt a Wing Comanderekkel, s ők is egy újabb epizódon törnék a fejüket, jó lesz ha észben tartják: a Prophecy 3Dfx kártya nélkül is egy gyönyörű játék, nem úgy mint nagydobra vert Jedi Knight 2, ami 3Dfx nélkül – finoman szólva – igen csúnyácska lett. Győződjetek meg róla ti is!

Koronczai Gáspár

prophecy

Electronic Arts/Origin

http://www.wingcommanderprophecy.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P100, 16MB RAM, WIN95, 2MB videókártya, Win95 kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 4xCD, 3D-kártya

Lehetne látványosabb a film, de az új 3D-s engine mindenért kárpótól

92%

MÉG MESSZI-MESSZIBB GALAXISOK

STAR WARS X-WING VS. TIE FIGHTER – BALANCE OF POWER

Ha valaha is kiosztásra kerülne a "lerágott csont" díj, akkor jómagam gondolkodás nélkül a Star Wars-univerzumra voksolnék. A valóban zseniális filmtrilógia óta akkora bővli és giccshalmot okádott ki magából a nagy hollywoodi pénzgyár, hogy attól nem egy, az eredeti történetet még kultikus szinten tisztelő ismerősömnek is felfordult a gyomra. Képregények, uzsonnástáskák, festett porcelánfigurák, jobb és (túlnyomó részt) rosszabb könyvek tucatjai, bögrék... Hiába, ha egy üzlet beindul, akkor nincs megállás. Azt azonban el kell ismernem, hogy a Lucasarts X-Wing-sorozatánál tényleg nem az lebegett a fejlesztők szeme előtt, hogy a jól ismert aranyszínű logóval elsózzanak valami szemetet, hanem – rendhagyó módon – megpróbáltak néhány tényleg színvonalas játékot összehozni. Annak idején már a Tie Fighter is az űrbeli "szimulátorok" koronázatlan királya volt, ám az igazi sikert az X-Wing vs. Tie Fighter hozta meg.

Ez a játék egyébként elég fura jószág volt, mivel készítői abból a saját alapgondolatból indultak ki, hogy a jövő a csakis és kizárólag többjátékos üzemmódra íródott programoké. Hát nem tudom... Kétségtelen, hogy bizonyos játékoknál (például okáért a Diablonál és a Netstormnál) nem mindennapi élmény a csoportos mészárlás, ám egy szimulátornál nem érzem ezt igazán alapkövetelménynek. Arról nem is szólva, hogy az azért nagyon nem az igazi, mikor a legvérmesebb űrharc kellős közepén egy-két másodpercre megakad a játék – méghozzá nem is egyszer (amúgy imádom az analóg vonalakat...). Tán épp az volt az X-Wing vs. Tie Fighter legnagyobb hibája, hogy szinte nem is támogatta az egyszemélyes játékot. Például okáért egyetlen új hadjáratot sem találhattunk az ezüst korongon – amitől annak idején kellőképpen el is szontyolodtam. Most viszont lehet örvendezni: a minap megjelent Balance of Power nevezetű kiegészítő lemez épp ezt a rendkívül bosszantó hiányosságot hivatott pótolni.

Gondolom mindenkiben ugyanaz a kérdés motoszkál: vajon mi mindent rejtettek el a Lucas-fiúk ezen a CD-n? Hát, először is ott vannak ugye az ígért hadjáratok, számszerint két darab. Márminthogy kettő. Nem négy, hat vagy nyolc, hanem kettő. Ezek mondjuk elég hosszúak, de erre az ici-pici, alig 650 megás CD-re talán ráfért volna még néhány... A történet egyébként a "Birodalom visszavág" történései után kezdődik, mikor is a rongyává vert felkelők új rejtekhely után néznek, a nyomukban lihegő Császári Flotta határozott tiltakozása közepette. Az első hadjáratban a Felkelők, míg a másodikban a Birodalom oldaláról kezdhetjük irtani a gaz ellent. Jópofa ötlet, hogy a hadjárat során egyszerre többen is harcolhatunk egymás mellett, mint ahogy a célpontként felbukkanó Szuper Csillagromboló (brrr, ez azért elég kretén név) is elég monumentális meglepetés. Új dolog még a B-szárnyú is, így végre a Felkelők is kaptak egy említésre méltó tűzerővel rendelkező gépet. Mindezen újdonságok ellenére én mégis hiányolom a Tie Fighter hadjáratainak hangulatát, ami annak idején hosszú napokra odaszögezett a monitor elé. Nem mondom, az egyes küldetések logikusan felépítettek s még a legprofibb pilótáknak is kihívást jelentenek, vannak új átvezető animációk is (igaz, hogy nem túl sok), de valahogy mégsem az igazi. A legújabb Wing Commander-epizódban, vagy a már emlegetett Tie Fighterben egy történet részesei vagyunk, míg az X-Wing vs. Tie Fighterben "csak" egy gyönyörűen megalkotott űrbéli környezetben irtjuk az ellenfelet s megpróbálunk minél magasabb pontszámot kivívni. Ez persze még az eredeti játék hibája, s nem a Balance of Poweré. Mi több, az új hadjáratok és űrhajók tényleg sokat dobtak az eredeti játékon, még ha annak legfőbb hiányosságát nem is sikerült teljesen kijavítaniuk. Pozitívum viszont, hogy a hadjáratok egyes küldetéseit a "Randomize" opcióval játékról-játékra módosíthatjuk (változhat a kiindulási pont, az ellenfelek erőssége stb.).

A fentieken kívül találunk még a Balance of Poweren jónéhány, több játékos számára íródott küldetést (kb. 30-40 darabot), ami a megszállott Internet-fanok számára szintén jól jöhet. Akad még néhány újonnan bevezetett kényelmi opció is, de ezek már tényleg nem hoznak túl sok új szint a játékba. Szóval ennyi lenne a kiegészítő.

Egy biztos: akinek tetszett az X-Wing vs. Tie Fighter, az a Balance of Powerben sem fog csalódni. Érzésem szerint ugyan lényegesen több (és jobb) újítást is felvállalhattak volna az alkotók, de alapvetően korrekt munkát végeztek. Aki viszont épp a kissé unalmas egyszemélyes játék miatt nem volt egészen kibékülve az X-Wing vs. Tie Fighterrel, azt nem biztos, hogy a két új hadjárat és a néhány átvezető animáció teljesen kiengeszteli.

T. J.



Ez azért meglehetősen bátor támadás lesz...



Ennél az űrbázisnál lassacskán már indokolt a múlt idő használata...



... és ugyanez (űr)madártávlatból szemlélve

balance of power

Virgin/Lucasarts

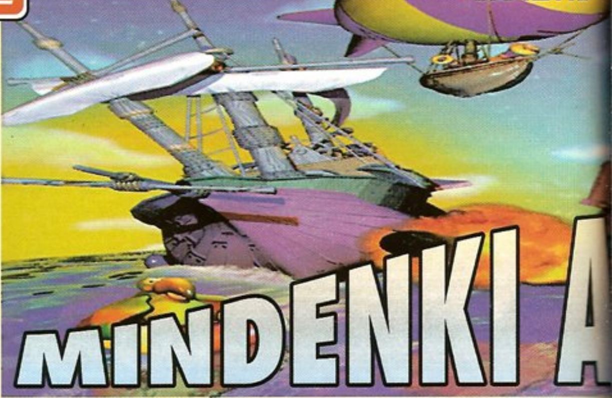
http://www.lucasarts.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, Win95 kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

Az engine még mindig csodálatos, de a hangulat már kezd kopni

85%



Ha a 21. század küszöbén azt a szót halljuk, hogy kalózkodás, már távolról sem az óceánokon garázdálkodó rablók jutnak az eszünkbe – ellenben most mégis róluk lesz szó. Már elég régóta nem jelent meg semmilyen kalózos program. **(Zolikám, ajánlom figyelmedbe a Curse of the Monkey Islandet. Esetleg nem kellene előfizetned az 576-ra? – C)** Talán a legemlékezetesebb máig is a Pirates!, amivel annak idején még C64-en kalandozhattunk. Sajnos az Overboard!-ról (vagy "amerikaiasan": Shipwreckersről) nem nehéz megállapítani, hogy nem lesz annyira emlékezetes cím, hiszen esetében egy színtiszta akciójáték mutatkozik be: mintha kivágnánk a Pirates! tengeri csatáit, és ezeket egy modern színvonalú 3D-környezetbe helyeznénk.

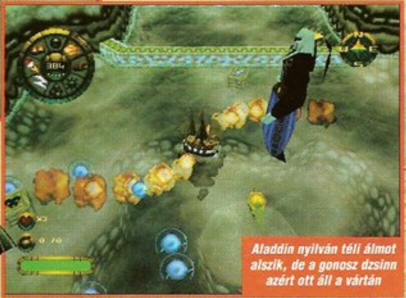
BLOWFLEET KAPITÁNY LEGENDÁJA

Blowfleet kapitány a legfélelmetesebb kalóz hírében állt, őt és embereit sem a skorbut, sem a félelmetes szökőárak, sem a mélység szörnyetegei nem tudták soha elragadni. Szerte a világon nem akadt olyan hely vagy kikötő, amely biztonságban lett volna tőlük, még kevésbé olyan, amely szembe mert volna szállni velük. Egyes mendemondák szerint a kapitányt és haramiáit ősi egyiptomi varázslat oltalmazta, tehát nem is csoda, hogy senki nem próbált ujjat húzni velük – egészen mostanáig.

Ám ezúttal akadt egy tengerész, aki nem ijedt meg a saját árnyékától. Egy tengerész, hírhedt hajóval, csupa tapasztalt tengeri medvével a fedélzetén. Ez a tengerész úgy döntött, szembeszáll Blowfleet kapitánnyal: megtámadja a kikötőit, elorozza a zsákmányát, és elhozza a kapitány skalpját...



Hopp, ezt a metrólejárót egy csöppet elvétettem!



Aladdin nyilván téli álmot alszik, de a gonosz dzsinn azért ott áll a vártán





A rettenthetetlen hajóskapitánynak még a zöld trutymók rémséges hadai sem állhatják útját

HORGONYT FELI

Márpedig ez a tengerész természetesen az lesz, aki megvásárolja az Overboardot. A "felállás" elég egyszerű: adva van a hajónk, s ezzel csatornákból kialakított hálózatokon hajózhatunk. Utunk során mindent, amit csak tudunk, fel kell robbantanunk, hogy azután a kikötőkbe behajózva lecserélhessük a lobogókat a Jolly Rogerre. Vitorlásunkat egy rakás ellenséges csatahajó próbálja majd elsüllyeszteni, nem szólva a különféle misztikus szörnyetegekről és a csapdákról. Talán ez utóbbiak fogják a legtöbb bosszúságot okozni: hatalmas, körbe forgó körfűrészek csinálnak pozdorját a figyelmetlen játékos hajójából, a tüzet köpködő ágyúk egy szempillantás alatt lángba borítják az egész vitorlázatot. A tűzvész különösen veszélyes, hiszen a lángok eloltása időbe telik, és ezalatt néhány matróz a ijedten vízbe veti magát (ha nem mentjük ki időben, vízbe fúlnak, és ezzel csökken az energiánk). A hajónkat többféle nézetből irányíthatjuk, melyek között a Tabbal válogathatunk. Az alapbeállítás egy déli irányból rögzített nézet, de átválthatunk követő nézetre, vagy felülnézetre is. Tájékozódás szempontjából talán az alapbeállítás a legjobb (így a csaták hevében nem térünk le az útirányról), igaz azonban, hogy a Space-szel behívható térképpel bármikor könnyedén eligazodhatunk, minden teljesítetlen célpont és feladat meg van rajta jelölve. A pályák – bár néhol elágaznak – elég egyszerűek, legtöbbször lineáris megoldásúak, vagyis csak szektorról szektorra kell hajóznunk. Az egyes szektorokat gátak választják el, amelyek csak akkor nyílnak fel, ha már az adott helyen mindent megcsináltunk (elfoglaltuk a kikötőt, szétlőttünk mindenkit, és felszedtük a tengeren hullámzó kincses ládákat és palackokat). Egyes gátak bójákon elhelyezett kapcsolókkal nyílnak, de van úgy, hogy nem is muszáj felnyitni a kaput, hanem – mondjuk egy gejzírt meglovagolva – egyszerűen átugrathatjuk az akadályt. Vannak titkos helyek is, amelyekre elég hanyag módon befalazott barlangok figyelmeztetnek. Az ilyen bejáratoknak elég egyetlen lövés, és máris feltárulnak, mögöttük pedig például extra életekkel gyarapodhatunk. Mindegyik pálya végén egy örvényt fogunk találni, ezek teleportálják el a hajónkat a következő helyszínre. (Utána tanácsos menteni, vagy megjegyezni a kódot.) Egy-egy világ négy ilyen helyszínből áll, az utolsón mindenhol valamilyen extrém méretű főellenséggel kell leszámolni. A karibi pályán egy hatalmasra nőtt rákkal gyűlik meg a bajunk. Aztán jön az Inkák világa, ahol a pálya végén egy jókora inka szobrot kell szétrombolnunk. A hideg sarkkörön ezután fura módon egy dinoszaurusz bukkan fel – szintén nem lesz könnyű legyőzni. A következő helyszín az ipari város, ahol egy mozgó erődítmény az utolsó célpont, végül Keleten természetesen egy lámpából előbújt dzsinn fog kekeckedni velünk.

A HAJÓ ÉS A KORMÁNYZÁSA

Mivel a játékban semmi sem a realitáson nyugszik, a hajó irányításához sem szükséges semmiféle vitorlázó tudomány. Nem kell figyelnünk a szélirányra vagy az áramlatokra, egyszerűen csak fordíthatjuk és gyorsíthatjuk a vitorlást, akár egy motorcsónakot, még extra tolóerőt is adhatunk neki a jobb Ctrl-lal. A legtöbb fegyverrel két irányba tudunk tüzelni: balra a vesszővel, jobbra pedig a ponttal. A fegyverek





FEDÉLZETRE!



Néhány kishitű kalóz inkább a vízbefúlást választja a tűzhalál helyett

közti válogatás elég idétlenül van megoldva: a felvett fegyverek egy kördiagram cikkelyein vannak elhelyezve, s ezek közül egymáson átpörgetve a mutatót tudunk választani a K/L gombokkal (közvetlenül nem). Nagyon "kellemes", amikor csata közben a megfelelő fegyver keresése vonja el a figyelmünket az akcióról. A kör közepén a szám a kiválasztott fegyverhez rendelkezésre álló muníciót mutatja.

A legegyszerűbb fegyverünk az előre tüzelő egylövetű ágyú, ehhez végtelen a muníció. Hatásosabb azonban, ha több golyó ikont keresünk, ezekkel a kiválasztott irányba négyes lövéseket adhatunk le. A következő hasznos tárgy a rakéta lesz, amivel felfelé adhatunk le lövéseket, egyes gátak kapcsolóit ugyanis légballonokon lebegve fogjuk találni. Lesznek még úszó aknáink, amikkel a víz felszínét aknásíthatjuk el; mélységi bombák, amelyekkel a mélyből érkező szörnyeknek adhatunk leckét; üldözőink számára olajfoltokkal kedveskedhetünk; végül megkapjuk a legkeményebb fegyvereket: a villámot és a lángszórót.

A fegyverek kijelzője a bal felső sarokban kapott helyet, jobbra felül az iránytű látható. A bal alsó sarokban sorrendben a következők olvashatók: az életeink száma, az eddig összegyűjtött kincsesládák száma, végül pedig az energiánk csíkja.





A multiplayer-játék nyugalmasabb: legalább hasonló képességű ellenfelekkel kerülünk szembe

A játékban van többjátékos mód is (multiplayer), ahol egyazon számítógépen tíz, speciálisan erre a célra kialakított pályán akár öten is lehet csatázgatni. A kamerakezelés ilyenkor roppant látványos: a játékteret felülről látjuk, és ahogy közelítenek egymáshoz a játékosok, úgy közelít rájuk a nézet is. Természetesen multiplayerben az lesz a győztes, aki utoljára marad talpon, vagy a megadott idő elteltével a legtöbb energiával büszkélkedhet. Beállítható még az időlimit eltörlése, vagy az alapfegyverek kiosztása is, és persze az irányítást is ki-ki ízlése szerint módosíthatja. (Ez nem is árt, mert az alapértelmezés szerint egyébként az összes többi játékos irányítása joysticken van.)

...rboard!

EGYSZERŰ, DE LEGALÁBB SZÉP

A játék lényegét a továbbiakban nem akarom minősíteni, a tanulságot a fentiekből mindenki leszűrhette. Személy szerint nekem egy kissé túl egyszerű a játékmenet, minek folytán hamar ráuntam. A grafika viszont első osztályú, ami el is várható, hiszen a játék 3D-kártyát igényel – de legalább jól használja! A fényekkel és az árnyékokkal remekül bántak, a hajó kidolgozása és árnyékolása egészen realisztikus, olyan mintha egy kis játékhajót irányítanánk. A tengervíz megvalósítása még annál is jobban tetszett, hiszen azon túlmenően, hogy a felhők tükröződnek a víztükrön, még a tenger aljára is belátni. Ha például egy hajó elsüllyed, először megfeneklik és a továbbiakban csendben pihen a hullámsírjában. Egy P166-ossal pedig mindezt még 800x600-as felbontásban a legcsekélyebb lelassulás nélkül élvezhetjük. Az ellenség mozgatása is megfelelő, sőt – eléggé sajnálatos módon – az intelligenciájuk egy kicsit még túlságosan is jó. Nem véletlen, hogy csak a legkönnyebb nehézségi fokozaton próbálkoztam, ellenlábasaim még úgy is egészen jól taktikáztak.

V.Z.





Szentséges Spielberg! Már megint egy dinó!

overboard!

Psygnosis

http://www.overboard.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG	6
JÁTSZHATÓSÁG	4
SZAVATOSSÁG	4
ZENE BONA	

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, WIN95, 3D-kártya

Ajánlott: P166, 32MB RAM, 4x CD, SB-kompatibilis hangkártya

Annyira egyszerű, hogy az már unalmas, de nagyon szépen fest

78%

WAR W

HUMAN O

Az igazat megvallva kezd egy kicsit tele lenni a hócipőm a Red Alert-klónokkal. Az, hogy egy nagysikerű játék új műfajt teremt, teljesen természetes. Én lopom a te ötletedet, te lopod az enyémet, mi lopjuk az övét – így működik a világ. De attól, hogy idestova egy éve minden játékgyártó cég ugyanazon a tövig lerágott csonton kérődzik, már a sikítófrász kerülget! Nekem alapvetően semmi gondom nincs a C&C-stílussal. Sőt, annak idején a Westwood e valóban remekbeszabott sorozatával elég sokáig el is játszadoztam is. Szó se róla: jól ki volt találva ez a real-time engine: már az ősidőkben is remekül bevált (emlékszik még valaki a Dune2-re?), s a mai napig rengeteg rajongója akad. Na most lehet hogy én vagyok kissé korlátolt és naív, de szerintem ez még nem jelenti azt, hogy MINDEN stratégiai játéknak ugyanígy kellene kinéznie. Emlékszik még valaki mondjuk a Battle Isle-sorozatra? Esetleg a Populousra? Egész jó kis játékok voltak, pedig nem követtek egyetlen, már jól bevált sémát sem. A mostani stratégiai programok igen nagy része viszont egy szimpla Red Alert (na jó, esetleg Warcraft) koppintás. Az egészben mégis az a legidegesítőbb, hogy a kiadók reklámjaikban még büszkék is erre! "Tök ugyanolyan a játékunk, mint a Command&Conquer28, viszont másfélszer annyi épület és háromszor annyi egység van benne. Meg még több robbanás, toccsanás, fröcsögés, idegen, video. Meg még jobb A.I. Meg HiColor grafika. Ötlet? Hangulat? Ugyan kérem, a sok zombinak ez is jó lesz".



Hopp! Thule mester elhamarkodott felderítő akciója pillanatokon belül rút végéhez érkezik

Ezek után tán érthető, hogy kissé kavargó gyomorral kezdtem ismerkedésemet a Warwind2-vel. Merthogy e játék is az előbbiekben már emlegetett klónok közé tartozik. Rövid játék után azonban arra a meglepő felfedezésre jutottam, hogy – kéretik nem nevetni – a készítők megpróbáltak valami újjal előrukkolni. Azt persze nem állítom, hogy a játék fénylő üstökösként fogja beragyogni a stratégiai játékok egét, de azért figyelemre méltó próbálkozás. Végre.

A SZTORI

Igazság szerint e bekezdést a Warwind első részének cselekményével kéne kezdenem, de ezzel kapcsolatban van egy apró problémám: ez a játék valahogy kimaradt az életemből. Szóval ezt a témát egy ravasz huszárvágással ejteném is... Ami a folytatást illeti, kalandjaink egy idegen, többé-kevésbé fantasy hangulatú világban zajlanak. A Yavain névre hallgató bolygón két, alapvetően különböző beállítottságú faj (illetve fajok szövetsége) küzd a hatalomért: a meglehetősen militarista elveket valló Overlordok és az (annyira azért mégsem) békés S.U.N. klán. Na nem kell megijedni, ennyire azért nem együgyű a háttértörténet... Egy szép napon ugyanis a S.U.N. klán néhány mágusa úgy dönt, hogy nagyhatalmú segítőket idéz meg egy másik világról. Az idéző varázslat létre is jön, ám a várt démoni lények helyett egy komplett kutatóbázis (földi kutatóbázisról van szó) jelenik meg, néhány megszeppent tudóssal és morcos katonával egyetemben. E váratlan fordulat persze nemigen nyeri el az Overlordok tetszését, így azok rögtön szét is csapnak a hívatlan vendégek között. Ettől persze a tábort eredetileg őrző katonák csak még morcosabbak lesznek, s rögtön neki is látnak a bolygó gyarmatosításának. A tudósok már kevésbé harciasak, ők leginkább a Földre szeretnének visszakerülni, s addig is elkerülni a vérontást. Tán mondanom se kell, hogy elég nagy csihi-puhi lesz a dologból... E ponton ugrunk néhány évtizedet az időben, s el is jutunk a jelenkorhoz. A négy, azóta is egymással marakodó fél bármelyikének az oldaláról nekivághatunk a játéknak, s megkezdhetjük (vagy épp befejezhetjük) Yavain világának meghódítását.



Az Overlordok igazi erőssége a védtelen polgári lakosság lemészárlása

A POZITÍV ÚJDONSÁGOK...

Az első kérdés, ami egy ilyen típusú játékkal kapcsolatban felmerül az emberben, hogy vajh' mennyiben nyújt többet a játék, mint számtalan felmenője? Nos, az már eleve egy ígéretes dolog, hogy négy különböző oldalról vághatunk bele a dolgok sűrűjébe. Ami azonban igazán lényeges: a szembenálló felek nemcsak hogy jól ki lettek súlyozva, hanem valóban különböznek is egymástól. Az Overlordok oldaláról játszva például egész sor hentesmisszió vár majd ránk, míg a Yavaunon rekedt tudósok (Descendants) kevésbé vérgőzös módon élik ki frusztráltságukat. A S.U.N. klán harcosai főleg mágiájukra és különböző szelídített állatokra támaszkodnak (a lángszórós példányaikon mondjuk egy kicsit megütköztem – ennyit a pacifista fajokról), míg a Tengerészgyalogosok erőssége a kibernetikus beültetésekkel felspécizett gyalogságában és pusztító harci gépeiben rejlik. Épp ezért az utóbbi fél számára lényegesen fontosabbak a Butanium források – tehát nem csak az egyes egységek és épületek grafikája, hanem maga a játékmenet is különbözik. Ez pedig már magában is dicséretet érdemel.

Aztán említhetném a vezéreket illetve képzettségeket is. Szerintem ezekkel az újításokkal a készítők egy kis szerepjáték-feelinget szándékoztak belopni a játékba, ami nagyjából sikerült is. A legtöbb stratégiai programmal ellentétben itt igenis személyre szólóan kell a csapatokat irányítani. A Warwind2-ben ugyanis nem annyiból áll egy marconább katona kiképzése, hogy felhúzunk néhány épületet és kipengetjük a nyersanyagot. Először is fel kell bérelnünk egy kósza, a fajunkhoz tartozó telepest, majd besorozni. Eztán szép lassan fel kell fejlesztgetnünk a kívánt szintre, ami pedig nem kevés nyersanyagba és időbe kerül. Arról nem is szólva, hogy igazán fejlett és halálos katonákat csak a tehetséges újoncokból nevelhetünk (ezeket négy sárga pötty különbözteti meg a zömtől). Gondolom, mindenki kitalálta, hogy a besorozható pórok között csak IGEN kevés tehetséges példány akad, így rájuk különösen vigyáznunk kell majd. Aztán nem elég csak úgy egyszerűen összeizzadnunk egy keményebb katonát, tudóst vagy épp varázslót – azt ki is kell képeznünk! Egész pontosan a képzettségeinek szintjét növelgethetjük, ami ugyancsak megdobja az illető harci értékét. Példának okáért egy, a lopakodásban magas szinten képzett lény nyugodt szívvel felderítheti a térképet, tartania legfeljebb az őrkutyáktól illetve riasztóktól kell. Hadjáratot játszva egyébként



Elképesztően mobil deszant alakulataim dicsőséges hadjáratukat merész partraszálló akcióval kezdik

IND II
NSLAUGHT

KI SZELET VET, VIHART ARAT!

egy bizonyos számú szerencsés túlélőt átvihetünk a következő pályára, mégpedig minden megszerzett tudásával és felszerelési tárgyával egyetemben. Tán mondanom se kell, hogy ez még inkább megnöveli a jól felszerelt veterán egységek értékét. Érdekes újdonság még az is, hogy minden ütközet során van egy



Úgy vélem, ebből a két hajléktalanból kiváló tengerészgyalogos válik majd egykoron...

központi figura, akit az egyszerűség kedvéért nevezzünk csak vezérnek. Őt a többi emberünkhöz hasonlóan irányíthatjuk, viszont rendelkezik egy igen kellemes képességgel: különféle dalokkal tudja harcra (illetve munkára, kutatásra illetve gyorsabb utazásra) buzdítani a többieket. A vezérünket mindenesetre a széltől is óvjuk, mivel halála egyúttal a játék elvesztését jelenti. Már a fentiekből is kitűnik, hogy a program elsősorban az egyes karakterek, s nem a különféle járművek és épületek körül bonyolódik. Példának okáért épületeket és járműveket leginkább az építkezés képességében jártas újoncok képesek felépíteni. Az épületek felhúzása emellett persze nyersanyagba is kerül, ami jelen esetben fát jelent. Tehát a favágás dicső feladatára kiszemelt telepeseket be kell hajtanunk az erdőbe, gondoskodni az őrizetükről, s mindenekfölött kiképezni egy megfelelő szintű "építőmestert" is. Csekélység. A különféle járművek (illetve a legfejlettebb kibernetikus beültetések) persze üzemanyagot is igényelnek – ez lenne a Butanium. A Butanium bányászata a szokásos "építsünk finomítót a forrásra" módon történik, szóval kár is lenne rá külön kitérni. A már emlegetett csapatok Butanium nélkül is eldöcögnek valahogy, csak épp baromi lassúakká válnak és valahogy harcban sem nyújtják a maximumot... Továbbfejleszteni persze a járműveket is lehet, többek között át lehet őket állítani napenergiára (tök jó, napelemes nehézharckocsival is találkozhatunk majd...). Ja, és mindezek közben a kajáról sem jó elfeledkezni, mivel az éhező katonák hajlamosak egyszerűen elszaladni a csatából.



Folyóparti idill egy kisebb S.U.N.-hordával fűszerezve

Hát, valahogy így festene a játék alapfelépítése. Szerény véleményem szerint ez a rendszer tökéletesen logikus és jól működő – s ami még fontosabb, nem szűkölködik egyedi ötletekben sem.



J. Bruener ugyan már oly öreg, hogy tolókocsiba kényszerült, de még príman elkommandíroz bármilyen hadjáratot

...ÉS NÉHÁNY KOMOLY BAKI

A játék első, s legkomolyabb hibája egyetlen szóban összefoglalható: a grafika. Merthogy az helyenként igen visszataszítóra sikeredett (itt főleg a vadonra illetve az egyes egységek kritikán aluli animációjára gondolok). Tudom: stratégiai játék, nem alapkövetelmény stb. – de az azért egy kicsit erős, hogy a bő egy évvel ezelőtt megjelent Red Alert is magasan veri egy mostanság megjelent játék grafikáját! Amelett ennél a stílusnál szerintem igenis számít a grafikai megvalósítás, hisz alapvetően más rétegnek szól, mint mondjuk a Stalingrad. Én vagy CoVboy mondjuk szívesen eljátszogatunk egy felettébb rút stratégiai programmal is, ha az egy szívünknek kedves témát dolgoz fel, de szerintem azért nem mindenki ilyen megértő.

A következő, szintén elég kedélyromboló hiányosság az, hogy maga a harc jóformán irányíthatatlan. Az embereink össze-vissza, a logikus gondolkodás képességének minden látható jele nélkül rohangálnak fel-alá, belesétálnak az elektromos kerítésbe (ez még hagyján, de ott rögtön meg is állnak!!!) és még számtalan hasonló kedves kis meglepetéssel borzolják vezérük idegeit. Tán mondanom se kell, hogy a gép irányította figurák nem küszködnek ily problémákkal – ellenfeleink csodálatra méltó pontossággal és összehagoltsággal hajtják végre a legbonyolultabb manővereket is.

A fentieken kívül még számos apró szépséghibával is találkoztam, mint amilyen a helyenként nehézkes irányítás vagy némelyik egység sok évi átlagnál is idegesítőbb bejelentkező szövege. Mindezek ellenére a játék pozitív tulajdonságai még így is jelentős túlsúlyban vannak, így nyugodt szívvel kijelenthetem: a néhol tényleg botrányos grafikától eltekintve a Warwind2 egy határozottan élvezetes játék.

ZÁRSZÓ

Mint azt már a bevezetőben is említettem, a Warwind második része egyike a legeredetibb Red Alert-klónoknak. A műfaj szerelmeseinek egyenesen kötelező darab, bár akad néhány bosszantó hiányosság, amivel bizony elég nehezen barátkoztam meg. Túl gyors sikerekre mindenesetre még a legvérmesebb stratégák se számítsanak, mivel a játék ugyancsak nehézre sikeredett. Jóformán minden pályán hatalmas hátrányból indulunk, s elég egyetlen rosszul időzített támadás, néhány feleslegesen elvesztegetett egység, s máris reménytelen helyzetbe kerülünk. Ennek ellenére megéri mind a négy fél oldaláról végigjátszani a programot, mégha ez bele is fog telni néhány hétbe.

T.J.

warwind II

Mindscape/SSI
http://www.warwind.com

L Á T V Á N Y O S S Á G
J Á T S Z H A T Ó S Á G
S Z A V A T O S S Á G
Z E N E B O N A

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, Win95-kompatibilis hangkártya

A grafikusok "teljesítményétől" eltekintve egész kellemes darab

82%





A Viktória-korabeli London sötét és ködös utcái, ahol Hasfelmetsző Jack is vadászott áldozataira, már nem egy rémregény színhelyéül szolgált. A Kalisto programozói tehát keresve sem találhattak volna ennél alkalmasabb környezetet a legújabb akciójátékukhoz, hiszen hol is érvényesülhetnének jobban legvadabb rémálmaink szörnyszülöttjei, mint a


Romantikus találkozás lámpafénynél

Ködös Albion ódon utcáin? Hogy ezek a rémségek hogyan keltek életre, annak persze megvan a maga története. A középpontban egy Adam Crowley nevű, mérhetetlenül gonosz alak áll, aki Dr. Frankenstein babérjaira próbál törni. Varázsereje segítségével förtelmes lényeket alkotott, és egy szép őszi estén kreálmányait London népére uszította. A városban elszabadul a pokol, mindenfelé vérengző fenevadak kószálnak. Itt lépünk be a képbe: ránk vár ugyanis a rendcsinálás feladata.


Köd előttem, köd utánam (csak az utóbbi most nem látszik tisztán...)



A HELYSZÍN

Két karakter választható: egyrészt lehetünk Ignatiusszal, aki egy bottal verekszik, másrészt Nadiával, a harcias fehérnéppel, aki a szablyával bánik fenemód jól. A Nightmare Creatures első pillantásra leginkább a Tomb Raiderrel mutat rokonságot, hiszen ugyanúgy hátulról szemlélve irányíthatjuk a figuránkat – de mielőtt bárki félreértené ezt a kijelentést: ez közel sem olyan komplex játék. Egyedül a grafikáról mondhatni el, hogy legalább olyan színvonalú, az audiovizuális élmény fokozására az alkotók szemlátomást nagy gondot fordítottak. Mintha valóban ellátogatnánk a múlt századi London szűk utcáira, minden apró részletre nagyon ügyeltek. A kihalt városban sorsukra hagyott hintók árválkodnak, az utcakő fölött köd szállingózik, a kandeláberek fényei csak gyéren világítják meg az utcákat, minekfolytán a sarkok sötétben maradnak. A temető fáiról megsárgult levelek hullanak, a későbbi pályákon pedig néha az eső is elered, vagy hó kezd szállingózni. A lépések zaja is nagyon tetszett: hősünk avagy hősnőnk csizmája klasszul kopog, ha valamilyen deszka pallóra lép, mint amikor felmászunk a kikötő egyik hajójára; tocsog, ha épp belegázolunk az egyik esőelvezető vályúba; és tompán puffan, amikor pár centis hóban lépkedünk. Tény, hogy nagyon eltalálták a horrorisztikus hangulatot, és akkor még nem is szóltam a legváratlanabb helyekről előbukkanó szörnyekről. A kamera gyakran át is vált, amint egyik-másik szörny egy falat áttörve ugrik elénk, ezzel a filmszerű vágással is fokozva az izgalmat. Fantáziának nem voltak híján a grafikusok, visszataszító lények egész hadseregét hozták létre. A sírokból előbújó és a város utcáin bolyongó zombik csak a kezdet, és a sebesen szökellő farkasemberek is még csupán a bemelegítést szolgálják. A temetőben a szobrok életre kelnek, repkedő démonok köpködnek tüzet hősünk felé. A küldetésünk lényege tulajdonképpen Crowley üldözése 16 jó hosszú pályán keresztül – a sunyi képű gazfickó gyakran karnyújtásnyira halad el tőlünk. Persze a játék végéig mindannyiszor egérutat fog nyerni, így kénytelenek vagyunk London legkevésbé pompázatos részein is átkergetni. Rögtön a harmadik helyszínen a város alatt húzódó csatornákba menekül. A föld alatt hatalmas, undorító bogarak csapkodnak a szárnyaikkal, a szennyvízből pedig valami több csápos, polipszerű lény hadonászik felénk. S hogy ne legyen elég a jóból, a csatorna nem mindenhol sekély: a mélyebb részek fölött a víz tetején úszó deszkákon ugrálva kell átkelnünk. Minden ügyességünkre szükségünk lesz a hajódokkoknál is, ahol a még működésben lévő gőzgépek jókora lengősúlyai közt kell elosonnunk. A pokolfajzatok pedig csak jönnek és jönnek. Cilinderes, rosszarcú hasfelmetszők, hősünknél kétszer nagyobb óriások, többkarú vadállatok. Visszatérve a városba aztán egyre több helyen figyelhetünk fel pókhálókra, ami mint hamarosan kiderül nem a hanyag köztisztasági alkalmazottaknak köszönhető. Óriási, mutáns pókok költöztek a sötétebb zugokba, nekünk pedig muszáj bemerészkednünk a fészkeikbe, hiszen a továbbvezető kapuk kapcsolói valahogy mindig az ilyen helyeken találhatók.


Londonba látogatott egy walesi bárd


Hasfelmetsző Jack gyenge utánzata fejvesztett visszavonulásra kényszerül



Szóval a környezet nagyon "hangulatos", kár, hogy nem fordítottak ilyen sok gondot a játszhatóságra is. Bár a női és férfi karakter küzdőstílusa között jól tapasztalható különbség

MARE

URES



M AZ ÁBAN!



A démonok eme oszlopos tagjának megszüntetéséhez először is az oszlopokat kell megszüntetni

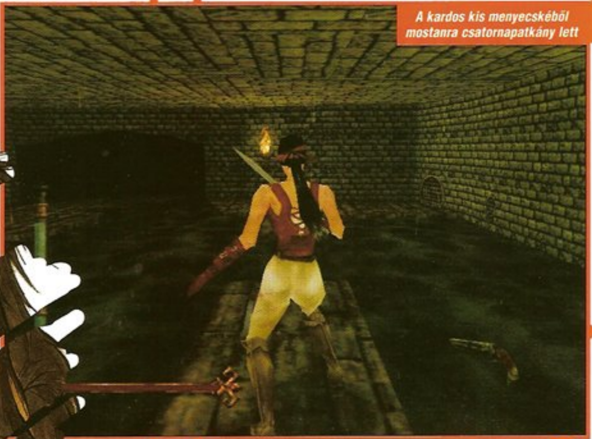
van, egyikük számára sem létezik tökéletes taktika – a szörnyek teljesen kiszámíthatatlanul, alattomosan támadnak, a védekezés gombjának gyakorlatilag nincs is értelme. Sajnos a nézet miatt eleve nagyon nehezen tudjuk felmérni a távolságot, plusz a legtöbb ellenfél úgy támad, hogy amint közel érünk hozzájuk, előreugranak és úgy suhintanak felénk. De még ha jól is időzítünk, és a kellő távolságból sújtunk le, akkor is előfordulhat, hogy mondjuk a zombi ugrik egyet hátra, és mielőtt még egy újabb csapásnak nekikészülődhetnénk, máris mi kapjuk a pofont. Az egyetlen megoldás, ha rájövünk a kiválasztott karakterünk combóira, azokon belül pedig hogy melyik ellenfél ellen melyik ütéssorozat hatásos. Nadiával a zombikhoz és a hasfelmetszőkhöz például még combó sem kell, ha megfelelő ütemben támadunk – és a gazfickók nem védekeznek – nekifutásból egyetlen kardcsapással lefejezhetjük vagy kettéhasíthatjuk őket. Ez egyébként szükséges is, hiszen a zombiknak megvan az a rossz tulajdonságuk, hogy újraélednek. Az óriásokat viszonylag egyszerűen elintézhetjük, csupán üssük őket egyfolytában, ameddig csak nyögnek. A mutáns pókokhoz és a nagyobb ellenfelekhez Nadia "gimnasztikus" combója javasolt: ha jól emlékszem a fel irányt kell kombinálni a rúgással. Mindenesetre ahhoz, hogy elkezdhessünk egy combót, először is ugyebár meg kell közelíteni az ellenfelet és még ezután is csak a szerencsén múlik, hogy az illető nem védekezik-e. A játék közepétől irreálisan nehezen lehet haladni: szinte minden utcasarokról két-három behemót ugrik elő, ráadásul a terep egyre nagyobb és szövevényesebb, a kapukat nyitó kapcsolók egyre eldugottabb zugokban vannak elrejtve. A program alkotói azokról a fifikás játékosokról sem feledkeztek meg, akik a kevésbé hősies módot választanák, és inkább békén hagyva a szörnyeket pusztán a kiút keresésére koncentrálnának. Számukra ott "ketyeg" baloldalt az időzítő: a kék csík egyfolytában fogyatkozik, és csak akkor telik meg újra, ha egy-egy szörnyeteget kinyírtunk.





Csupán az a remény éltethet minket, hogy az ellenségektől, illetve a széttörhető ládákból idejében hozzájuthatunk némi energiához (a kis fénylő gömbökhöz), és a további küzdelmekhez néhány hatásos fegyverhez. A tárgyaink a jobb alsó sarokban jelennek meg. Átpörgetni őket a numerikus 1 és 2 gombokkal lehet, használatba venni pedig az Enterrel tudjuk őket. A pisztollyal a legtöbb ellenfél egyetlen lövéssel leteríthető, kár, hogy akkoriban még csak az egylövetű fegyverek voltak elterjedve. Viszont van egy többcsövű speciális pisztoly: ezt akkor kell használnunk, ha több irányból vettek közre minket. Érdekesek még a tüskés kis golyók is, amelyek valójában földre helyezhető aknák, vagy például a villám, amellyel az összes közelben lévő ellenséget elvakíthatjuk. A legnehezebben megközelíthető helyeken új kézifegyvert is találhatunk, Nadiával például egy fogazott kardhoz juthatunk, ha a dokkban horgonyzó hajó orrából kiugrunk a partra, a ládák mögé.

Igyekezzünk kihasználni a terepadottságokat is, amire a legjobb példa a csatorna főellensége. A többfejű kígyóra egyszerűen a plafont kell ráomlasztani. Hasonló taktikákat a "sima" pályákon is alkalmazhatunk: az ellenfeleket belökhetjük a vízbe, a nagyobb termetű szörnyek közelében pedig gyakran találhatunk hordókat, amelyeket egy pisztolylövéssel felrobbanthatunk. Mellesleg az ilyen hordókkal néhol a falakba is rést üthetünk.



A kardos kis menyecskéből mostanra csatornapatkány lett

A HORRORBÓL IS MEGÁRT A SOK

A játék tehát – akárhogy is szépítjük – mindössze a kapcsolók és ajtók kereséséből áll. Semmi egyéb nem visz az akcióba változatosságot, csak ellenfélből jön egyre több. A zombik és szörnyek irtása még eleinte érdekes és mulatságos, de aztán hirtelen unalmassá válik, egyre nagyobb távolságokat egyre nehézkesebben és egyre lassabban tudunk bejárni. Hiába a 3D-kártyára épülő gyönyörű grafika: ha egy játék nem tartogat új élményt, ha egyre többször kell az állásunkat visszatölteni és újrakezdeni a már látott helyszíneket, akkor az a program hamarosan a süllyesztőbe kerül.

V.Z.

nightmare creatures

Activision/Kalisto

http://www.kalisto.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

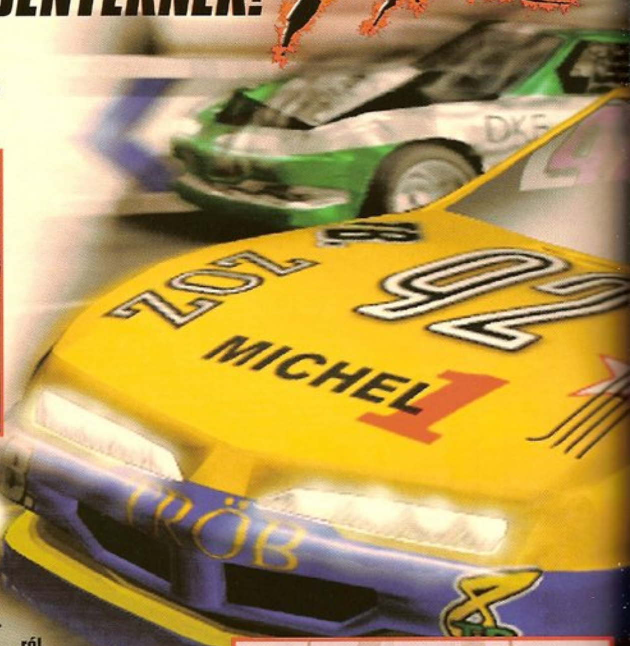
Minimum: P120, 16MB RAM, 2xCD, WIN95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 4xCD, Win95, 3D-kártya

A kiszámíthatatlan szörnyek elrontják a remek grafika nyújtotta élményt

76%

ULTIM@TE RACE PRO

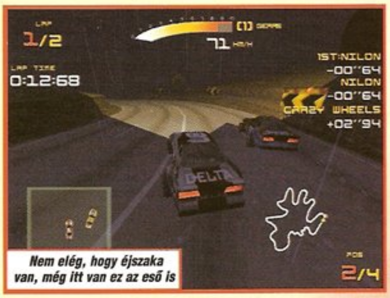
ULTIMÁTUM AZ AUTÓVERSENYEKNEK!



Még a végén csődbe mennek a játéktermek, olyan rohamléptekkel fejlődnek a hazavihető játékszoftverek. A 3D-kártyák révén a PC-s játékok színvonala már alig csak egy lépéssel van lemaradva az automaták mögött. Amikor elsőként beültem a Daytona USA volánja mögé, azt gondoltam, ehhez foghatót egy PC vagy egy konzol egyhamar nem fog produkálni, és most tessék: itt van az Ultim@te Race Pro. A grafika csaknem megüti ugyanazt a mércét, az izgalom teljesen ugyanaz, és - ha megvan hozzá a megfelelő kiegészítőnk – még a kormány is “visszaüt”.



A nagyvárosban alig néhány járókelő szemléli versenyt



Nem elég, hogy éjszaka van, még itt van ez az eső is

A PÁLYÁK

Klasszul kidekorált szériaautóinkkal nem kevesebb, mint 18 részletesen kidolgozott 3D-s pályán élvezhetjük a sebességet, és ez valóban a sebesség élvezete lesz. Egy Pentium 200-ason a felbontást felrakhatjuk akár 800x600-asra is (16 bites színpalettával), és még mindig 70 képkocka/másodperces sebességgel száguld a program. Ja, egy apróságot azért meg kell említenem: a fentiekhez szükséges egy 3D-kártya is (Apocalypse 3D, 3Dfx, Direct 3D). Aki esetleg nem rendelkezik ilyennel, az jobb ha mihamarább beszerez egyet, de ha még nem gyűlt össze a 30 rongy, addig ott van a program “sima” üzemmódja (néhány látványeffekt hiánya mellett), ami viszont sajnos inkább csak alacsony felbontással élvezhető. Eltérő környezeti paraméterek mellett ködös, esős, nappali vagy éjszakai futamokon vehetünk részt, a romantikusabb alkatok pedig versenyezhetnek naplementénél is. Nincs két egyforma pálya: az aszfaltút sziklás sivatagon, amerikai kisvároson, termőföldeken vezet át, aztán van nagyvárosi helyszín is, autózhatunk luxus környezetben pálmafák mellett, tengerpart mentén vagy mérsékelt övi zöldellő tájakon. Néhol földutakra kanyarodik le a mezőny, viharban is vezethetünk, az éjszakai futamokon pedig szinte csak a fényszórónk világára támaszkodhatunk. Voltaképpen csak hat pályáról van szó, de mivel a négy fő helyszín fordított és tükrözött módjai teljesen új kihívást jelentenek, azt hiszem nem túlzás 16 pályát külön említeni. Mielőtt így a pályákat számlálgatván túlzottan belebonyolódnánk a matematikába, tisztázzuk a maradék két pálya szerepét is: az egyik egy speciális gyakorló pálya, a másik pedig egy nagy aréna a deathmatch játékok számára. Ez utóbbi jelenti talán a legnagyobb élvezetet, hiszen deathmatchnél nem a megtett körök, és nem is a gyorsaság számít, hanem – a Destruction Derby mintájára – az, hogy minél több ellenfél kocsiját törjük totálkárosra.



Ez akár a Golden Gate híd is lehetne



A következő szakasz földúton folytatódik

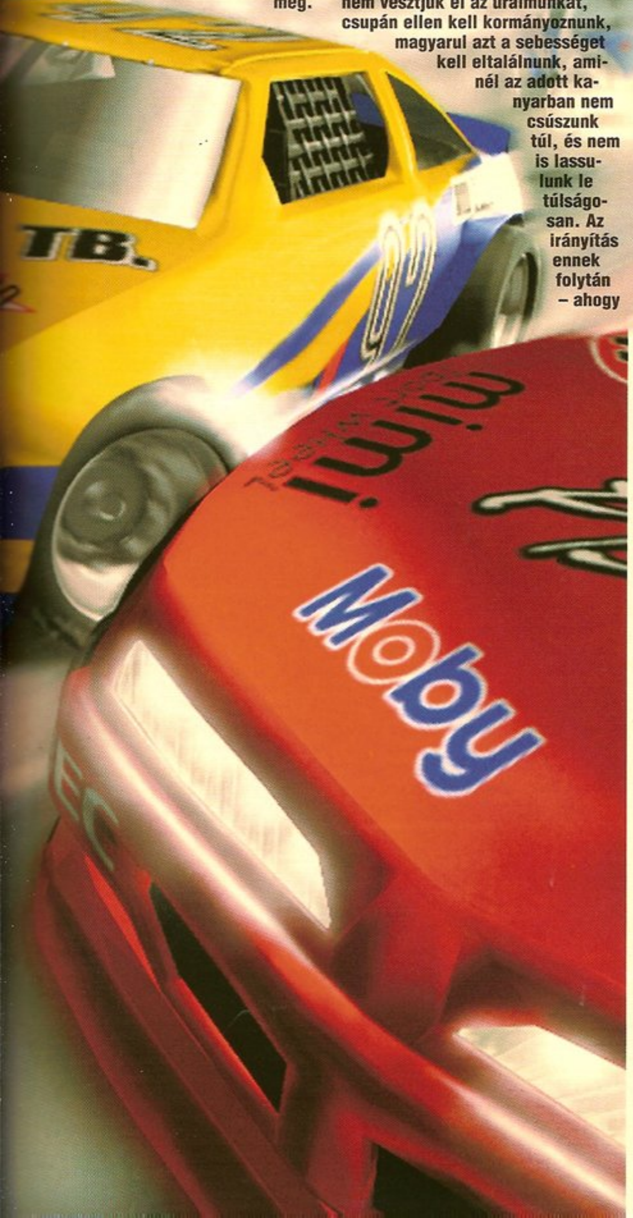
AZ “ÚTVISZONYOK”

Őrült száguldásunkhoz 16 szériaautó közül kell egyre voksolnunk – mindegyik nagyon “formás” darab, és a tudásuk sem marad el a külsejük mögött. Az egyszerűség kedvéért három jellemzőjüket tekintve vannak besorolva (amelyeken azért mi még változtathatunk) úgymint: tapadás, sebesség és gyorsulás.

A rajtzászlóra kattintás előtt négy üzemmód közül választhatunk. Először is ott van a Solo Game, aminél az óra ellen versenyezhetünk, illetve – amennyiben a Ghost-módot aktiváljuk – egy előzőleg futott eredmény szellemkocsijával küzdhetünk meg. A Play vs CPU opciót választva computer irányította pilótákkal mérkőzhetünk – az ellenfeleknek három különböző tudásszint vá-

lasztható. Végül a Multiplayer Game-nél maximálisan 16 ember irányította kocsival rendezhetünk normál versenyeket avagy deatmatch mérkőzéseket. (Használható modem, nullmodem, IPX, és TCP/IP kapcsolat.) A több játékos mód igazán élvezetesre sikeredett: könnyedén ki/be lehet szállni, lehet dumálgatni többiekkel, az eredményeket pedig a hálón keresztül összesíthetjük. A hálózati destruction derby egyszerűen frenetikus, még PC-s viszonylatban is ritkán lehet ilyenben részünk.

Az autónk irányításához kettő követő, és egy aszfaltközeli nézet áll a rendelkezésünkre, a visszajátszásokat (amiket egyébként el is menthetünk) pedig a pálya menti kamerák szemszögéből csodálhatjuk meg.



A bevezetőben nem véletlenül említettem a Daytona nevét, hiszen grafikáján kívül az Utim@te Race minden mást tekintve is nagyon hasonló – szerintem az alkotók bizonyára onnan merítettek jó néhány ötletet. Ugyanúgy szériaautók versenyeznek, a képernyő felépítése is majdnem azonos (ahogy például visszapillantó helyett egy radar jelzi a hátunk mögül előretörőket), és még az irányítás is csaknem megegyezik. A kormányzás annyiból itt jobban tetszett, hogy nem kell ráfékeznünk ahhoz, hogy a kocsi befaroljon a kanyarokba, nagy sebességnél ugyanis automatikusan megcsúsznak a gumik. Inkább csak a hajtűkanyarokban van szükség a fékre, ott viszont már a kézifékre. Ugyanúgy, ahogy a Daytonában, a megcsúszott autó felett egyáltalán nem vesztjük el az uralmunkat, csupán ellen kell kormányoznunk, magyarul azt a sebességet kell eltalálnunk, aminél az adott kanyarban nem csúszunk túl, és nem is lassulunk le túlságosan. Az irányítás ennek folytán – ahogy a játék készítői is állítják – elég realisztikus (még fel is lehet borulni), bár az igazat megvallva úgy vettem észre, hogy a Kalisto programozói a "kezdő autóversenyzők" érdekében hajlottak némi kompromisszumra. Amikor ugyanis a valóságban egy autó kicsúszik, és átfordul egy bizonyos "holtponton", elméletileg az egyes kormánymozdulatok ezt követően pont az ellenkező hatást fejtik ki (ezért van az, hogy például a CodeMasters-féle maximálisan valósághű Touring Carban olyan könnyen meg lehet pördülni), ám az Ultim@te Race-ben ez nem így történik. Már csaknem hátrafelé csúszik az kocsi, de a jobbra kormányzás még mindig jobbra fordítja az autót. Ez persze jóval könnyebbé teszi a játékot, úgy is lehet mondani, játéktermi hangulatot kölcsönöz neki, de személy szerint nekem nem tetszett. Igaz, ezt az egészet igazándiból csak marginálisan jegyeztem meg, hiszen ha nem hibázunk, ezt a kis irreális "segítséget" nem fogjuk észrevenni.



Az egykedvűen kérődző teheneket nem hozza izgalomba a verseny

3D-KÁRTYÁVAL RENDELKEZŐK ELŐNYBEN!

Minthogy a játéknak mégiscsak a grafikája a legfőbb vonzereje, itt a cikk végén erre most még egyszer külön kitérnék. Számomra különösképp megnyerő volt, hogy a grafika színvonalát egészen részletekbe menően a gépünk képességeihez igazíthatjuk. A 3D-kártyák segítségével a készítők rengeteg speciális effektust alkalmaztak, és ezek mindegyikét ki/bekapcsolhatjuk, vagy finomíthatjuk a játék "monitor" menüjében (Tune the Display). A módosításokkal párhuzamosan ráadásul – egy kijelző segítségével – rögtön láthatjuk azt is, hogy az adott dolog bekapcsolása mennyire fogja lelassítani a képernyőfrissítést.



A sziklás, sivatagos pálya egy verenyjátékból sem maradhat ki

Ha mindent maximumra állítunk, a látvány egészen rendkívüli. A kocsik üvegében tükröződnek a felhők, a nap felé fordulva előbb működésbe jön teleobjektív effektus, majd azt követően kissé elvakít minket a fény. A sötétben – amint már említettem – be lehet kapcsolni a kocsik világítását is. Ütközésekkor szikrák pattognak fel a súrlódó fémről, a fékezéseknél és a kicsúszásoknál átlátszó füst száll fel a gumiktól, melyek eközben hosszú csíkokat húznak az aszfaltra. (Igaz, a csíkok hamar elhalványulnak.) Ha a kocsik borulnak vagy karamboloznak, a külsejükön szemmel látható fizikai sérülések fognak éktelenkedni. A földre a nap állása szerint vetődik az autónk árnyéka és valósághűen követi a kasztni formáját. A horizont vágását (manuálisan) egészen távolra helyezhetjük, de még úgy is megmarad a ködös hatás, tehát nincsenek hirtelen elővillanó hegycsúcsok vagy házak, minden tereptárgy a finom ködből bújik elő. A hangokról szintén csak pozitívan nyilatkozhatok: amikor elsőként töltöttem be a játékot, egészen megdöbbentem, mennyire gyönyörű, zümmögő hangja van az alapjáratnak, amit aztán a mezőny nekilódulásával klasszul eltalált duruzsolás vált fel. Még a gumik által csapott zaj is kivehető, különösképp ha leszaladunk a pályáról, és a sódert szántjuk. Egyszóval: a látvány magáért beszél, az irányítás is OK, tehát ha nem is a legjobb, de az egyik legjobb PC-s autóversenyről beszélhetünk.

V.Z.

ultim@te race pro

Activision/Kalisto
http://www.ultimaterace.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 2xCD, WIN95
Ajánlott: P166, 32MB RAM, 4xCD, 3D-kártya

Egy remek autóverseny összekötve egy bemutatóval a 3D-s kártyák tudásából

90%

ÖRDÖG ÉS POKOL!

BATTLESPIRE

Ki tudja miért, néhány szoftverfejlesztő cég még mindig abban a szent meggyőződésben él, hogy az ősöreg AD&D mintájára íródott szerepjáték-programoké a jövő. Mily szimpatikus alapgondolat: veszünk egy alapvetően idejemúlt engine-t, nyakon löttyintjük egy kis fantasy szósszal, majd az így kapott kulimászt megpróbáljuk leerőltetni a klasszikus Bards Tale-hangulatú kalandok után epedő játékosok torkán. Csakhogy új szelek fújdogálnak a szerepjátékok háza táján éppúgy, mint a számítógépes programokén. Manapság már csak a legfanatikusabb fantasy-rajongók érik be a tizedrangú Gyűrűk Ura-koppintásokkal, ahol elf varázslók, olajozott izmú barbárok és jóságos lovag bácsik hajkurásszák a gonosz nekromantákat mindenféle kripták mélyén. Nem mondom, annak idején a jó öreg Amiga fénykorában az újdonság erejével hatottak az efféle tökéletesen egysíkú és enyhén vérgőzös történetek. Félreértés ne essék: a fantasy mind a mai napig a szívem csücskében van, csak épp az évek során alaposan megcsömörlöttem az efféle unalomig ismételt közhelyektől. Igen szomorú dolog, hogy pont a fantasy (magyarul "fantázia") műfajból veszett ki az ötlet és eredetiség. Arról nem is szólva, hogy az efféle programok fejlesztői mintha perverz módon büszkék lennének arra, hogy programjaik a legkevésbé sem használják ki a PC-ben rejlő lehetőségeket. "Ez egy vérbeli szerepjáték program, úgyhogy senki ne várjon Quake-színvonalú grafikát...". Na és miért ne?!? Vajon hányan fognak csak azért játszani egy ritka randa programmal, mert hegyes fülű íjászok és bibircsókos orkok kergetőznek benne? A legutolsó szerepjáték-program, mellyel huzamosabb ideig el tudtam szórakozni, az Albion volt. Csak a miheztartás végett: a játék durván másfél vagy két éve jelenhetett meg...

Meglehet, hogy otromba dolog egy cikket ilyen heves kirohanással kezdeni, de nagyjából ezek a dolgok jutottak eszembe, mikor először megpillantottam a Battlespire-t. A játékban ugyanis, a valóban színes és részletesen kidolgozott világon kívül szerintem a kreativitás legapróbb szikrája se csillan meg. A készítők egész egyszerűen írtak egy Quake-engine-en alapuló hack'n'slash programot, majd kitalálták róla, hogy ez egy szerepjáték. Na most a Battlespire minden, csak nem az! Szerintem a szerepjátékok alapkövetelménye a történetközpontú cselekmény, a mozaikszerű történet és nem utolsósorban a szabad cselekvés. Ebben a játékban viszont ilyesminek még csak a nyoma sem bukkan fel, végeláthatatlan labirintusokban mászkálunk, szörnyeket vagdalunk szét, néha váltunk néhány mondatot valami mellékszereplővel, s folyamatosan fejlesztjük tulajdonságainkat. Hát az bizony baromira kevés egy úgymond "szerepjáték programtól".


A lávatenger feletti ugribugri kicsit kevéssé illik egy szerepjátékhoz...

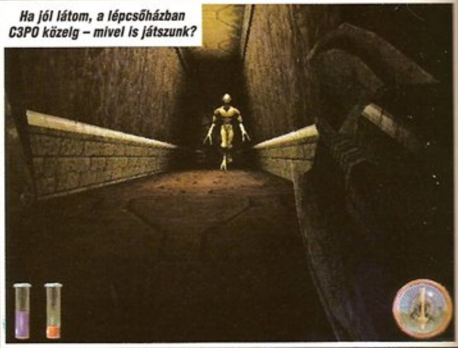
GRAFIKA, BUGOK ÉS EGYÉB SZÖRNYŰSÉGEK

A gond csak az, hogy a Battlespire még csak ügyességi játéknak sem igazán színvonalas. Először is nem támogatja a 3D kártyákat, ami egy valós időben játszódó, teljesen 3D-s játéknál azért manapság már alapkövetelmény. A grafika mondjuk ezt leszámítva egész jó, viszont a zökkenőmentes játékhoz már igen komoly konfiguráció szükségeltetik. Illetve ez így nem igaz: a Battlespire ugyanis soha, semmilyen konfiguráció alatt nem fog igazán szép, sima scrollt produkálni. Ezt a kissé durva megállapítást arra alapozom, hogy volt alkalmam a játékot DOS alatt, egy 266-os MMX-en kipróbálnom, és néha bizony szaggatott a játék. Nem volt túlságosan zavaró a dolog, de azért EZ egy kicsit erős... Kommentárként ehhez csak annyit fűznék hozzá, hogy kár valakinek olyasmivel próbálkoznia, amihez nem ért. Itt vagyok például én: néha írok egy-két gyanús cikket, esténként sörözgetek, ezt-azt csinálok a gépemen de NEM próbálok meg programozni. Mindenkinek az lenne a legjobb, ha a Battlespire kódolásáért felelős személyek is hasonlóképpen cselekednének a jövőben.

Egyébként a játék mindezeken felül még elég érzékeny jószág, Windows alatt példának okáért igen érdekes dolgokat produkál. Dos alatt futtatva kissé kedvezőbb a helyzet, bár néhány fagyit még így is el kell nyalogatnunk. Az efféle problémák súlyosságát jelzi az is, hogy a Bethesda Software home page-én külön rovat foglalkozik a bugokkal. Az itt lévő tanácsok kétségkívül igen hasznosak, de én például egyetlen program kedvéért sem kezdek el belenyúlkálni az amúgy is érzékeny idegzetű Win95 ".ini" kiterjesztésű file-jaiba. A Battlespire kedvéért pedig különösen nem. Az pedig, hogy a Bethesda programozói maguk is készségesen elismerték, hogy bizonyos újabb típusú videokártyákon egyáltalán nem fut a játék, már magában is igen tanulságos.


Azt igazából senki nem mondhatja, hogy a szörnyeknek se fülük, se farkuk

Aztán a szörnyek viselkedésével sem vagyok teljesen kibékülve, elrettentésképp következzen egy enyhén horrorisztikus példaharc. Nagy ravaszan, teljes fémvértben odalopózok a békésen ácsorgó ellen mellé, s megindítok felé néhány komolyabb csapást. Nem kis megrökönyödésemre semmi nem történik. Ez persze nem is csoda, mivel kb. két pixellel távolabb állok a kelleténél. A szörnyűséges szörnynek még csak a szeme se rebben, holott tisztán benne állok a látószögében. Nem baj, ha nyugodt típus, hát nyugodt típus. Közelebb lépek és újra próbálkozok, ezúttal sikeresen végre is hajtom e bonyolult manővert. Erre már felém fordul a fickó egy könnyfakasztóan röhejes animáció kíséretében, s kezdődik is a csihi-puhi.


Ha jól látom, a lépcsőházban C3PO közelg – mivel is játszunk?

Tán mondanom se kell, hogy a nem túl távol álldogáló, szintén ellenséges szörny mindezt tétlenül nézi. Na jó, ennyit a reális és pörgő tempójú harcrendszerről...

Maga a már emlegetett harcrendszer amúgy sem egy telitalálat, mivel a csapásunk pontos helye és módja attól függ, hogy a kattintás közben épp milyen irányba rángatjuk az egeret. Ennél röhejesebb és idejemúltabb szisztémát én elképzelni se tudok, úgyhogy ezt a témát nem is ragozom tovább.



A fantasy kisvárosok elengedhetetlen tartozéka a sejtelmes köd

AZÉRT POZITÍVUMOK IS AKADNAK...

A rendkívül ötletes mágiarendszer például mindenféleképp dicséretet érdemel. A legtöbb szerepjátékba a különféle varázslatok hatása és manaköltsége előre meghatározott, míg a Battlespire-ban mozaikszerűen rakhatjuk össze a szívünknek kedves varázsigéket. Példának okáért egy támadó varázslatnál beállíthatjuk annak hatóterületét és a sebzés típusát (tűz, fagy, méreg stb.), a manaigény ezek függvényében fog változni. Ez mondjuk nem egy rossz alapötlet, s maguk a varázsigék is elég változatos képet mutatnak.

Aztán ahhoz se férhet kétség, hogy a játékban igencsak változatos és egyedi karaktereket kreálhatunk. A szokásos névválasztós-di után délceg vitézünk származási helyét is megadhatjuk, ami nagy mértékben befolyásolja annak harci (és egyéb) képességeit. Eztán, a szerepjátékok íratlan szabályai szerint a karakterosztály kiválasztása következik, nagyrészt ettől függnek hősünk tulajdonságai. A kevésbé elszánt játékosok jópár előre generált osztály közül mazsolázhatnak, míg az igazi fanatikusok akár újakat is kreálhatnak. Egy új karakterosztály megalkotásánál lehetőségeink száma a végtelen felé közelít, még új felszerelést is választhatunk. Itt jegyezném meg egyébként, hogy új karakterosztály megalkotásakor egy megadott mennyiségű pontból gazdálkodhatunk – ezen legfeljebb multiplayer játék esetén változtathatunk. Egyébként maga a játék a különféle képzettségek körül bonyolódik, ezek induló értéke 10-75 között van. Magasabb szintre lépve megadott mennyiségű pontot oszthatunk szét karakterünk képzettségeire, bár 100 fölé még így sem tornázhatjuk ezeket az értékeket. Ez a pontelosztogatós rendszer sem tartalmaz túl sok új elemet (mondhatni semennyit se), de a Battlespire több más részével ellentétben legalább működik. Azért ez is valami.

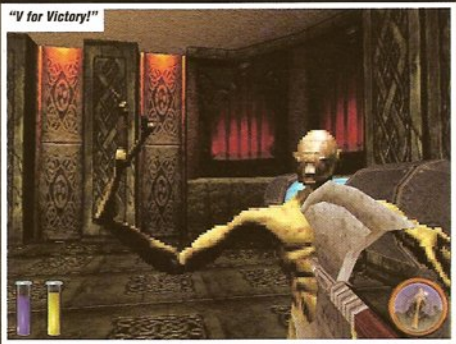


A háttérben néhány Albert Einstein-dombormű, az előtérben egy önkéntes tűzoltó munka közben

Mindezeken kívül találkozhatunk a játékban néhány egész jópofa ötlettel is, ilyen például az ugrás képzettség sajátos értelmezése. Egy kellőképp magas értékekkel rendelkező barbár például könnyedén átszökkenhet akár ellenfelei felett is, ami ebben a műfajban azért nem egy szokványos megoldás. Fegyverekből, páncélokból és varázstárgyakból szintén elég nagy a választék – az viszont nagyon nem tetszik, hogy gyógyulni csakis és kizárólag mágiával (vagy mágikus itókákkal) lehet, szimpla pihenéssel nem. A készítők szerint ez a játék gyors tempója és pergő ritmusa miatt oldották meg így, de ez szerintem messze kimeríti a "süket duma" kategóriát.



A sejtelmes ködön kívül a fantasy kisvárosok másik elengedhetetlen kelléke a vérpad



"V for Victory!"

A Multiplayer üzemmód természetesen a Battlespire-ból sem hiányozhat, de erről túl részletesen nem tudok nyilatkozni. A Netstorm illetve a Diablo valahogy nagyobb vonzerővel bírt...

MINEK NEVEZZELEK?

Az eddigiekben bizony elég kritikusan nyilatkoztam a Battlespire-ról, holott annyira azért nem szörnyű a játék. Nem mondom, a készítők nem egy roppant durva hibát elkövettek. Ezen hiányosságok közül is tán az a legsúlyosabb, hogy a játéknak nincs igazán története. Föld alatti barlangrendszerekben járkálunk fel s alá, szörnyekre vadászunk, néha még el is beszélgethetünk valakivel – csak épp a miértekre nem mindig kapunk választ. A háttértörténetről is essen pár röpke szó: ez az egész Battlespire névre hallgató kis "miniuniverzum" egyetlen hatalmas kiképzőterem, ahol a jövő legnagyobb bajnokai gyakorlatoznak ráérő perceikben. Valami Daedra herceg kavar a háttérben, őt mondjuk le kell majd nyomnunk. Hát ez kerettörténetnek mondjuk igen satnya, de körülbelül ennyiben tudtam ARJ-zni a a fontosabb eseményeket... Maga a játék egyébként a Daggerfall nevezetű játék világán játszódik – már ha valaki emlékszik még erre az ódon programra.

Maga a terep egyhangúsága sem tesz túl jót a hangulatnak, mivel a különféle labirintusok végeláthatatlan sorát csak nagy ritkán töri meg egy-egy szabadtéri helyszín. Túl sok szociális interakcióra mindenesetre a ködös falvakban se számítsunk, az efféle elvont melléközöngék nem igazán izgatták a játék íróit. Akik viszont mindezen hiányosságokkal meg tudnak barátkozni, s nem vágynak igazán tartalmas (és legfőképp hosszútávú) szórakozásra... nos, azok egész jól elszórakozhatnak a Battlespire-ral. Ajánlani mindazonáltal csak a legelvetemültebb szerepjátékosoknak tudom a programot. És még nekik sem teljesen nyugodt szívvel. (Ez a hiányzó 3D-kártya támogatás nem akarózik kimenni a fejemből...)

T.J.

battlespire

Virgin/Bethesda Softworks
http://www.bethsoft.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: P133, 16MB RAM, 4xCD
Ajánlott: P200, 32MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya

Quake vagy fantasy, ez nem világos – de 3D-kártya nélkül?!

74%

MANGA-MÓKA

A Japánból származó Manga film és képregény-mánia, majd az ezt övező érdeklődési hullám körülbelül egy-két éve söpört végig kis hazánkon. Azóta úgy látszik, megszűnt az újdonság varázsa és csak azok foglalkoznak a témával, akik időközben vérbeli rajongókká váltak. Sajnos az is hozzájárult a kérdés "lanyhulásához", hogy hozzánk csak elenyésző számú Manga stílusú PC-s játék jutott el (Leszámítva a verhetetlen Knights of Xentar! – C), és ezek közül sem volt mind lefordítva angol nyelvre (azokkal a krikszkraksz karakterekkel telenyomott programokkal meg enyhén szólva is "lehetetlen" elboldogulni). Éppen ezért üdítőleg hat a Sunsoft nevű cég úttörő próbálkozása: megjelentettek egy meglehetősen érdekes programot, amely félig kalandjáték, félig Manga képregény és tökéletesen alkalmas arra, hogy mindenki megismerkedjen a Manga világgal. Ha jól tudom, ezt hívják interaktív regénynek, és ehhez hasonlóval még nem találkoztam PC-n. Úgy képzeljétek el az egészet, mintha egy izgalmas képregény füzetet olvasgatnátok, de időnként csak akkor lapozhattok tovább, ha megoldotok egy bizonyos feladatot (ez így leegyszerűsítve kissé furán hangzik, de ha megnézitek, látjátok, hogy így van). A Takeru: Letter of the Law a leghíresebb japán "digitális" Manga rajzoló, Buichi Terasawa munkája és egy nagyon sikeres képregény sorozatra épül. A 2 CD terjedelmű játék három teljes történetet (Chapter 1, 2, 3) tartalmaz, de a hírek szerint rövidesen megjelenik a sztori folytatása, újabb három fejezet formájában.



Ebben a játékban a főhős többször is elnyeri jutalmát

FONTOS TUDNIVALÓK

Mielőtt belemerülnék az ismertetőbe pár apróságra szeretném felhívni a figyelmet. A játék csak QuickTime for Windows lejátszóval fut, ezért játék előtt (ha még nem volt telepítve a gépen) érdemes a 2-es lemezről feldobni. E nélkül ugyanis nem folyamatos mozgással haladunk majd a helyszíneken, hanem csak "lépegetve" tölti be a program a következő képeket. A másik dolog, hogy mindenképpen legyen működő hangkártya is installálva, mert a játék nagyon sokat beszél. Az angol szöveg megértése nélkül pedig szerintem nem könnyű sikeresen boldogulni (maximum próbálgatással, de úgy meg a történet veszti el a varázsát) – az alapfokú nyelvismeret tehát elengedhetetlen. Telepítés után érdemes először megvizsgálni a Gateway nevű bemutató programot, amelyben elolvashatjuk a játék alaptörténetét, megismerkedhetünk a szereplőkkel, a készítőkkel és megtudhatjuk, hogy mi is az a Manga valójában.

A SZTORI

A képregény főszereplője Takeru, a fiatal fejvadász, aki fontos megbízatással érkezik Yamato városába, ahol a fejlett technológia és a mágia békésen megfér egymás mellett: el kell kapnia egy Genta nevű alvilági vezért. Takeru társa Bumbuku, egy cyborg kutya, aki okos tanácsaival és ötleteivel segíti a hőst. Amikor hősünk végre ráakad Gentara, meg kell küzdenie egy szép bérgyilkosnővel is, majd a menekülő gengszter nyomába ered. Az üldözés során megismerkedik egy csinos és titokzatos nővel. A sikeres akció után Takeru beleszeret Kazahime hercegnőbe, akit meg-ment egy démontól. Itt már világossá válik, hogy ez a kaland Takeru életében mérföldkő lesz. A történet során hősünk csinos segítőkkel, bátor harcosokkal és démoni figurákkal is találkozik – de hogy meddig jutunk el a regényben, az csak a teljesítményünktől függ!

DE MI AZ A DIGITÁLIS KÉPREGÉNY?

A játék kezelése elsőre elég furcsának tűnhet, ezért az 1-es lemez megoldásának ismertetésével próbálom meg bemutatni. Az intro után Yamato városban, az utcán találjuk magunkat, ahol éppen sziesztaidő van. A 3D-s világot Takeru szemszögéből láthatjuk. A képernyőn középen, egy kisebb ablakban találjuk azt a helyszínt, ahol éppen járunk, a jobb alsó sarokban pedig egy pajzs alakú ikont, amellyel univerzális segítőtársunkat, Bumbukut (ő az a furcsa kutya, aki repülő csészealjjá is képes átalakulni) tudjuk előhívni, bármikor. A pajzsra klikkelve egy pergamen-menüt kapunk (ez a térkép), amely három részből áll (az egeret jobbra-balra húzva tudjuk mozgatni):

■ Az elsőn Takeru "kanji" varázslatait nézhetjük át. Mutassunk rá a jelekre, ekkor a program megmondja, hogy az adott jel mire való (tűz, villám, kard, stb.). Érde-



TA



A jelek és ábrák párosítása után szabad az út a medencéhez



A varázslónő első támadását Takeru könnyedén visszaverei

KERU

mes a jeleket memorizálni, mert a játék során gyakran van arra szükség, hogy egy szituációban választani kell, melyiket használjuk. Ez tehát a “Kanji harmad”.

■ A másodikon különböző 3D-s helyszínekre tudunk belépni, ha a kör alakú ablakokra mutatunk (amikor rámutatunk egy ablakra, az kinyílik és a program bemondja a hely nevét). Ez a “3D-s harmad”. A helyszínek között vannak olyanok is, amelyekbe csak a 2-es, vagy a 3-as fejezetben tudunk csak belépni. Van egy rejtett ablak a kör közepén is (ez az utolsó küldetés), de ez csak a 3. fejezetben nyílik ki, azonkívül itt tudunk kilépni a programból (Quit ablak).

■ A harmadikon a játékban előforduló szereplőket találjuk. Ez a “Karakter harmad”.

■ A térképről a Kanji harmad bal szélén található szalagra klikkelve lehet kilépni.

YAMATO CITY

Ha a kis képen mozgatjuk az egeret, a kurzor bizonyos helyeken dupla nyíllá alakul, ezzel tudunk a helyszíneken előre-hátra mozogni és jobbra-balra fordulni. A város utcáit járva rövidesen (ott, ahol a “négylábú” pagoda szembe jön velünk) egy kis közjátéknak leszünk szemtanúi, amelyben valamilyen ninja-klánról van szó. Ezután keressük meg a kis zsákutcában végződő sikátort, melynek végén egy ajtó látható. Ekkor a kép automatikusan átvált – a kis képernyő lejön a bal sarokba – most klikkeljünk a pajzs ikonra. A 3D-s harmadban a bal oldali középső ablakot válasszuk, amely “Genta – a Bábjátékos” házába visz.

■ A 3D-s helyeken a mozgás nyilakon kívül kis kézzé is át tud alakulni a kurzor. Ezzel a kézzel tudunk megfogni-megmarkolni-húzni-nyitni dolgokat, ha a bal egérgombot benyomva tartjuk.

GENTA THE PUPPET MASTER

Tehát a házban először vegyük fel a pergament a jobb oldali asztalról és olvassuk el (ráklikk, majd szét kell húzni). Nézzünk ki az ablakokon, ha akarunk, majd a bal oldali asztalt forgassuk be úgy, hogy a teafőző hozzánk közel kerüljön. Gyújtsuk be a lángot a forralón (csak rá kell nyomni), tegyük rá a teát, majd miután megjelenik a gőz, öntsünk a teából a pohárba. Nézzük meg, mit láthatunk a csészében! Most már kinyithatjuk a középső, két szárnyú ajtót, ahol megtaláljuk Gentat. A rövidesen ránk támadó bérgyilkosnőre bármelyik varázslattal rálőhetünk. Genta üldözése során igyekezzünk az út felett manőverezni, kerüljük el a gránátot, majd amikor lehetőségünk van, a Kanji varázslatok közül válasszuk ki a nekünk tetszőt. Ezzel felrobbanthatjuk Genta járgányát. A következő helyszínre automatikusan lépünk, ez pedig a fürdő.



A Cyborg bérgyilkosnő alakja 5-ből 5-ös, kár, hogy ki kell nyírni. Bárcsak lenne egy titkos kód a programban, melynek beírása után össze lehetne "barátkozni" vele...



Az események ugyanúgy követik egymást, mint egy hagyományos képregényben. Takeru ebben a jelenetben is bátran szerepel, természetesen nem marad el a jutalma.



A meseszerű sztorihoz képest a játékban elég durva jelenetek is vannak (az itt látható levágott csuklójú ipse például nem is ellenség, csak egy kíváncsi katona, aki szépen pórul járt)

BATH HOUSE

A kertbe lépve először egy felfüggesztett, csilingelő díszbe botlunk – jegyezzük meg a dallamot, ha esetleg nem sikerül elsőre, mozgassunk meg újra. A sarokban áll egy szamuráj-szobor, ennek nyissuk ki a száját és vegyük ki belőle a drágakövet. Jobbra a sarokban van egy zárt ajtó is, mellette egy bambusz-hangszer. Ezen azt a dallamot kell lejátszanunk, amit a bejáratnál kifüggesztett dísz produkál. Ekkor kinyílik a fürdő ajtaja. Az előszobában a padlólapokra klikkelve össze kell párosítanunk a kanji jeleket a megfelelő ábrákkal, csak ez után jutunk el a terem végébe. Tegyük a kristályt az állványra, majd húzzuk mg a zsinórt – az így megtört fénysugár kinyit egy ajtót. Az izgalmas (több szempontból is) közjáték után a börtönben találjuk magunkat.

JAIL

A jobb-hátsó sarokban, a fal mellett van egy kőtömb – ezt húzzuk a láncok alá. Ragadjuk meg a felette lógó kampós végű láncot, húzzuk le, majd miután beakadt, a másik végével húzzuk fel. A kinyíló gömbben klikkeljünk a kulcsra, ami rövid repülés után kinyitja az eddig zárt ajtót. Ekkor egy kis kunyhókból álló településre jutunk, ahol nézzünk szét. Igazán új dolog csak akkor történik, miután ki akarunk menni a kapun. Itt egy újabb filmrészlet következik, ahol újabb szereplőket ismerünk meg. Később Takeru leskelődik egy kicsit, s rövidesen meg kell mentenie a hercegnőt (a szörnyet gyorsan le kell lőni), akivel kedves kis románc alakul ki. Ez után a történet a következő CD-n folytatódik tovább...

A JÁTÉKRÓL

A Takeru nagyon egyedi program. Körülbelül 70%-ban film, 30%-ban játék – a kalandjáték része szerintem megállja a helyét (elég változatosak a feladatok, de nem túl nehezek), a film része pedig egyszerűen fantasztikus. A történet érdekes, kissé meseszerű. A grafika teljes egészében Manga, végeredményben egy animált képregényről van szó (nem elhanyagolandó szempont, hogy a hölgyszereplők igen csinosak és lengén öltözöttek!!). Nagyon tetszett a zene is. Talán sokaknak fontos lehet, hogy iszonyú alacsony a program gépigénye: 486DX/66-on is elmegy, 2-szeres CD-vel és WIN 3.1-el. Bátran ajánlom mindenkinek, aki kedveli a Mangat és hajlandó azért pénzt áldozni, hogy legyen egy interaktív képregénye. Nem ajánlom viszont azoknak, akik a kritikusan hosszú és nyakatekert programokat kedvelik – a Takeru ugyanis egy egyszerű kalandjáték, ilyen szempontból nem is túl hosszú. Azonkívül nem árt hozzá némi angoltudás sem.

(Egyébként a CD megy Macintoshon is – C)

MARTIN

takeru

Sunsoft/Eaglepeak

http://www.sunsoft.demon.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: 486DX/66, 8MB RAM, 2xCD, SB-kompatibilis hangkártya, Win 3.1
Ajánlott: P75, 16MB RAM, 4xCD, Win95

Hangulatos Manga sztori, csinos csajokkal. Kár, hogy nem hosszabb

80%

POWERBOAT



ÁMOKFUTÁS A VIZEN!

Úgy néhány nappal ezelőtt összeszámolgattam, hogy a vízisportok szerelmesei milyen programok közül válogathatnak PC-n. Az eredmény igen lehangoló volt, talán még a Big Red Racingben lehetett választani járműként motorcsónakot. A jeget megtörni látszott a N64-re készült Wave Racer, ami a mai napig az egyik legkiválóbb versenyszimuláció konzolon. A játék annyira jól sikerült, hogy már csak azért is érdemes volt megvásárolni a gépet. Én is majdnem így tettem, amikor egy barátom hívta fel a figyelmemet az akkor még készülőfélben lévő Powerboatra. Telt-múlt az idő, mindenki várta a csodát, s most végre megérkezett hozzánk a kész verzió is. Hogy milyen? Hát nem egy csoda, az biztos.



Monte Carlo továbbra is a Forma 1 városa marad

MEGLÁTNI, ÉS NEM SZERETNI

Az előzetes képek alapján már rögtön látni lehetett, hogy a játékhoz egy kisebb erőmű kell majd. Seráfütty – gondoltam – hiszen erre találták ki a 3Dfx kártyákat. A gyors installálás után (ami nagyon kedvesen átírkálta a DirectX 5-öt) izgatottan indítottam el játékot. Nagy büszkén jelentette ki, hogy megtalálta a gyorsítókártyámat. Helyes. Ezek után egy igen lehangoló videóbejátszás megtekintésében volt részem, amit inkább jobb lett volna kihagyni a programból (Esc). Gyorsan nekiláttam egy versenynek, de itt végképp elment a kedvem az egésztől. Mi az, hogy a tereptárgyakon, a vízen és egyáltalán mindenen pixel hegyek vannak?! Mi az, hogy kb. 10 frame/sec sebességű a képfrissítés, egy Monster kártya mellett, P166-on, 4 Mb-os videokártyával !?! Na ez már nekem is sok, gyorsan leellenőrzöm, hogy valóban megtalálta-e. A program azt a bizonyos kártyát megtalálta, de a "sima" verzió elindításával csak tovább ment fel bennem a pumpa.

EZ MEG MI ?!

Szóval az előbbi megrázkódtatások után (nem tudja rendesen kezelni a 3Dfx kártyákat, hanyag grafika, valamint egy picit Illaaasssúúúúú...) csodával határos módon még mindig egy darabban volt a CD. Miután lehiggadtam, elkezdtem feltérképezni az opciókat. Van ugyebár a szokásos Multiplayer lehetőség, és van a Start menü (nem, ez most nem az...). Utóbbi alatt rejtőznek a versenytípusok. Az Arcade módban "egyszerű" futamokon indulhatunk, míg a Championshipnél a bajnokságot játszhatjuk végig. Ezek mellett még megtalálhatjuk a Shootout, a Time Trial, a Challenge, a Slalom és a Practice módokat. Két típusú hajó közül választhatunk, a Monohull (egytestű) és a Catamaran (kéttestű) közül. Az Options menüben a grafika, a hang és az irányítás mellett még ott rejtőzik a Championship felirat is, aminél a nehézségen és a körök számán változtathatunk. A versenyeket nyolc pályán bonyolíthatjuk le, ezek a következők: Amazon, Canyon, New York, Harbour, Norway, Japan, England és Monaco.



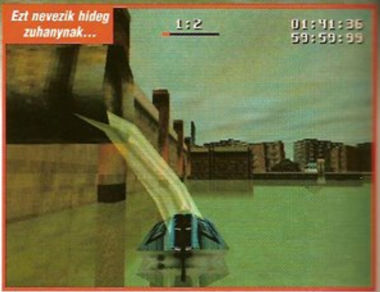
Az angol pálya néhol egész hangulatosra sikerült



A négyfelé osztott képernyő. Kíváncsi vagyok, milyen gépet ajánlanak ehhez a készítők?!

MIÉRT EZ A NAGY "SZERETET"?

Teljes elkeseredettségemben megpróbáltam azért felkutatni a program pozitívumait is, de ebből nem találtam valami sokat. Megemlíteném a négy részre osztható képernyőt is, amit csak két joystick esetén tudunk kihasználni. Igaz, ezt sem mondanám igazi pozitívumnak, hiszen akit zavar az 1-2 frame/sec-es képernyőfrissítés, az inkább hanyagolja ezt a lehetőséget. Tetszettek a pályákon megjelenő kisebb poénok, mint például a víz alá süllyedt taxi, a part mentén helyszínelő rendőrség, úszó bálna a víz alatt, előttünk leszakadó híd, stb... Rengeteg helyen lehet találni titkos átjárókat, levágásokat. Ezeket nem elég mindig észrevenni, gondolkodni is kell (pl.: az egyik romos téglafalon át lehet menni). Szörnyen bosszantó, hogy a vízben lévő szinte összes tárgyon át lehet menni, még a stégeken is (a hidak 3-4 méter vastag lábairól ne is beszéljünk...). A vízen szépen visszatükröződik minden, még a hullámok is egész jól néznek ki. Az ugratók után a hajók néha lebuknak a víz alá, ilyenkor láthatjuk a – sajnos elég igénytelenül megtervezett – vízfeneket. Az irányításról csak annyit, hogy a Screamer 2-ben az autók irányítása közelebb állt a motorcsónakokéhoz, mint itt. Nem értem, miért nem használja ki a 3Dfx nyújtotta lehetőségeket, mint például a bilinear filteringet (pixelek "elmosása"). Egyszóval, nem is tudom kinek ajánlhatnám ezt a programot. Talán odaadhatjuk legkedvesebb barátunknak, aki szerint az ő gépe alatt nincs az a játék, ami akadozna (mert most majd lesz). Persze megpróbálkozhatnak vele a vízisportok művelői is (szörfösök, vitorlázók és társaik), de akkor már inkább érdemes szert tenni egy N64-re és megtekinteni a Wave Racert. Sajnos mellette nem jósolok nagy jövőt a Powerboatnak, és a közeljövőben megjelenő hasonló témájú programokkal sem veszi majd fel a versenyt.



Ezt nevezik hideg zuhanynak...

Gulyás P.

powerboat

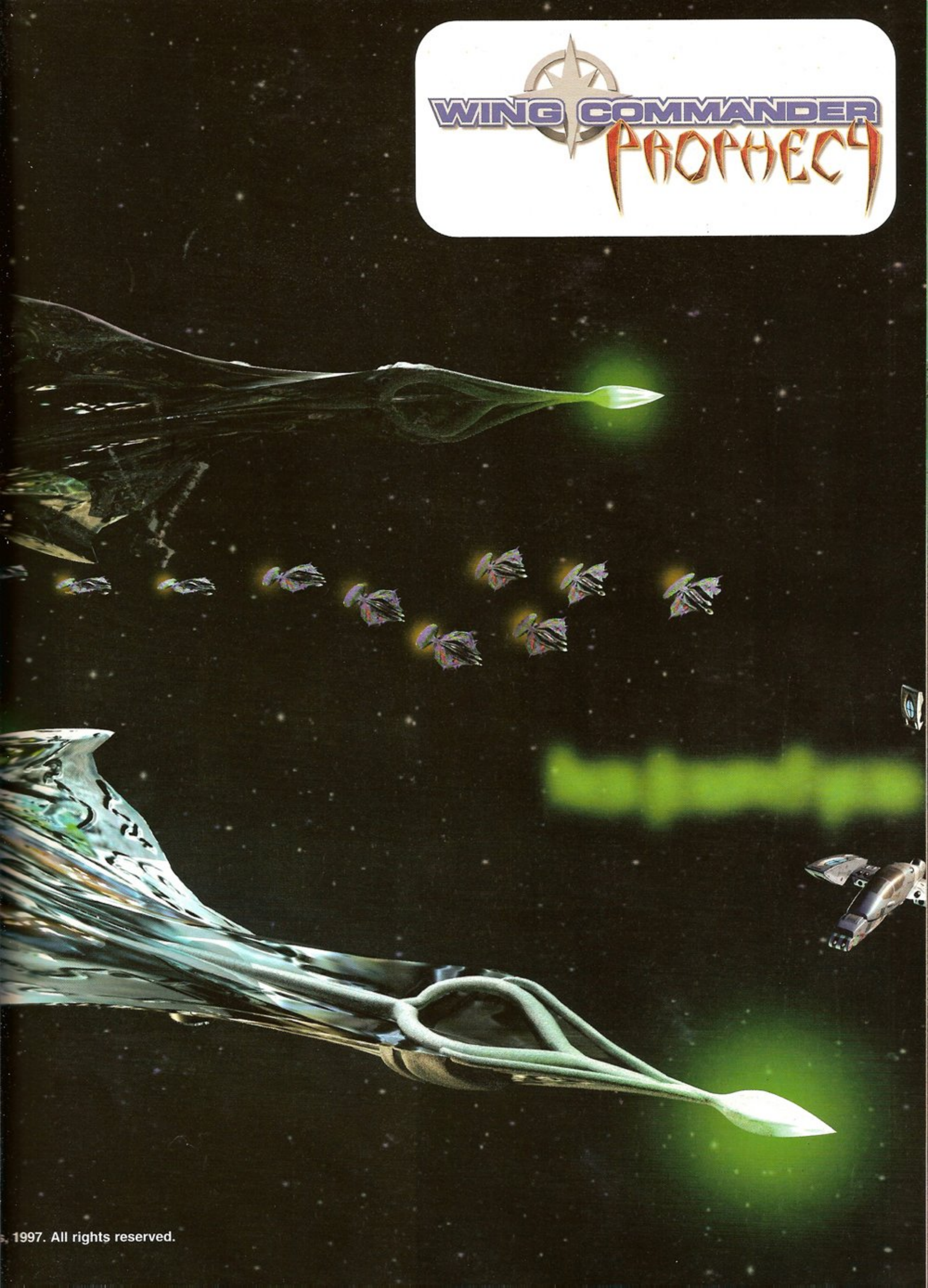
Interplay/VR Sports
http://www.interplay.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE

Minimum: P166, 16MB RAM, 4xCD, WIN95
Ajánlott: Kapcsolatok a NASA-hoz...

Tipikus példa egy jó ötlet rossz megvalósítására

54%


WING COMMANDER
PROPHECY


ULTIM@TE RACE PRO


TRÖB
djatwork
mimi
sport wheel
Moby
576 KByte
POSZTER
kalisto
entertainment


576 KByte
POSZTER
ORIGIN

NETSTORM

VIHAR A NETEN

Voltaképp a szörnyűséges januári programínségre vezethető vissza, hogy az alant terjeszkedő ismertető végül helyet kapott az 576 megszentelt hasábjain. Nem mintha a Netstorm gyenge vagy épp túlontúl ősi darab lenne, ám rendelkezik egy meglehetősen sajátos tulajdonsággal: kifejezetten az Internetre íródott. Még az alkotók is elismerték a különféle előzeteseikben, hogy az egyszemélyes pályákat illetve hadjáratokat leginkább gyakorlásra szánták, a játék igazi erényei két vagy több játékos öldöklő párharcában villanak elő. Ez persze igen drasztikusan le is szűkítette a potenciális Netstorm-rajongók táborát, úgyhogy a forgalmazók többségét nem is igazán hozta lázba a játék. Mint ahogy annak idején bölcs vezérünk, CoVboy sem került izgalmi állapotba a Netstorm láttán – ami a nagy évvégi nyüszgés közepette teljességgel érthető is volt. Ám eljött a január, a lapzárta baljós gyorsasággal közelített, délceg főszerkesztőnk pedig egyre reményvesztettebb arccal túrkált a mindenféle demok és előzetesek kupacaiban. Ekkor, két gigászi szalámis pizza és egy riasztóan foghíjas kilövési ív harapófogójában vergődve merült fel bennünk a gondolat: ha megkésve is, de egy röpke ismertetőt tán mégiscsak megérdemelne a játék. Annál is inkább, mivel a Netstorm szerény véleményem szerint egyike az utóbbi időben megjelent legeredetibb és legszínvonalasabb stratégiai játékoknak.

Maga a cselekmény helyszíne meglehetősen érdekes: képzeljünk el egy Verne-könyv és egy különösen elvadult fantasy történet kereszteződéséből létrejött világot, ahol az élet a felhők birodalmában, hatalmas lebegő sziklatömbökön virágzik. Nimbus világának vérszomjas istenei a fúriák, akik a harcban és halálban lelik kedvüket, s követőiket hatalmas varázserővel ruházzák fel. A teljes történet ennél persze jóval részletesebb és érdekesebb, de maga a lényeg igen tömören összefoglalható: egy főpap személyében kell tevénykednünk, célunk az ellenséges pap(ok) megregulázása és épületeiknek elpusztítása lesz. E "megregulázás" persze elég rút dolgot takar: a balszerencsés konkurenciát annak rendje s módja szerint fel kell áldoznunk a Fúriáknak, akik ezért cserébe megosztják velünk tudásuk egy kis részét. Kezdetben ugyanis csak igen kevés épületet tudunk felépíteni, ezek titkát a Fúriáktól kell szép lassan eltanulnunk. Már ebből is sejthető, hogy a Netstorm középpontjában a különféle épületek állnak, ezek megfelelő elhelyezése és kombinálása a játék kulcsa. Az épületek egyébként Nimbus négy őserejének egyikéhez tartoznak: a villámhoz, a szélhez, az esőhöz, illetve a naphoz. Ez annyit tesz, hogy egy villám-épületet csakis olyan helyen húzhatunk fel, ahol a villám, mint őserő jelen van. Ez alapesetben templomunk közvetlen környéke, ám különféle generátorokkal akár a csatatér legtávolabbi pontjaira is eljuttathatjuk ezt az őserőt. E szabály alól csak a nap-épületek képeznek kivételt, mivel ezeket bármelyik őserőből összetákolhatjuk. Maguk az épületek egyébként igen változatos képet mutatnak: vannak hatalmas, pajzsként funkcionáló kőbástyák, lőtornyok, ballisztták, léghajóindító támaszpontok és még sorolhatnám. Ezek mindegyikének megvan a maga jól behatárolható feladata – az ágyútorony például baromi nagyot lő, de csakis egyenes vonalban. Amennyiben átlósan mellé építünk egy jóval gyengébb (de 360 fokban tüzelő) korongdobáló épületet, máris nyert ügyünk van. Maga a harc épp ezért sokkal inkább emlékeztet egy logikai játékra, mintsem egy C&C hangulatú reflexháborúsdira. Gyorsnak ugyan itt is gyorsnak kell lennünk, de gondos tervezéssel és némi ravaszsággal a jóval erősebb ellenfelek és épületek ellenében is győzedelmeskedhetünk. A már emlegetett épületek természetesen itt is nyersanyagba kerülnek, amit a mindenfele elszórt, lebegő gejzírekből termelhetünk. Alapesetben e fárasztó bányászkodást főpapunk személyesen végzi, de ennél jóval célravezetőbb megoldás néhány gólem legyártása. Ezen lények gyorsak, erősek és meglehetősen szívósak – tehát mindenféle és -fajta cipekedésre kiválóan alkalmasak.

Tán az egész játék legérdekesebb része a tetris-elemekkel megspékelt területfoglalósdi. Adott néhány jókora lebegő szikla, de az ezek közti útvonalakat nekünk kell kiépítenünk. A bal felső sarokban lévő kis hídelemekből húzhatjuk fel leendő úthálózatunkat, melyhez a későbbiekben épületeinket is csatolni fogjuk. A hídelemeket természetesen el is forgathatjuk, s nem sokkal felhasználásuk után a gép újat sorsol, terjeszkedni tehát a végtelenségig tudunk. Illetve ez mégsem igaz, mivel a semmi fölött lebegő végtelen útlabirintusok sajna hajlamosak a leszakadásra, így nem árt alkalomadtán "rögzíteni" őket néhány fix ponthoz – sziklához, gejzírhez vagy épp épülethez. A leszakadás kockázatát növeli az is, ha hídelemeink romosak, ezt egyébként apró repedések jelölik. Az újonnan kisorsolt elemek egy rövid ideig romosnak minősülnek, épp ezért a túl szapora építkezések nem egyszer igen kínos balesetekben végződnek. Egyébként kiváló taktika az ellenfél kulcsfontosságú csomópontokon lévő épületeinek lerombolása, mivel ez igen komoly hídszakadásokhoz vezethet. Mit mondjak, van egy kevés kombinációs lehetőség a játékban...

Na, kezdek kifutni a helyből, úgyhogy zárszóként gyorsan ejtenék még néhány szót az Internetes játékról is. Természetesen a különféle egyszemélyes hadjáratokkal is egész jól el lehet szórakozni, de három-négy főpap véres küzdelme az igazi móka. Elméletileg ennél jóval többen is nyomulhatnak egymás ellen, de a magyar vonalak és a túlzsúfolt szerverek miatt ezt csak a legfanatikusabb és legnyugodtabb természetű játékosoknak ajánlom. Ha már itt tartunk: az Activision központi szerverét mindenki MESSZIRE kerülje el, engem öt próbálkozásból kb. négyszer dobott ki, ami azért igencsak kedélyromboló élmény. A játékosok szintje megegyezik az eddig legyőzött (és feláldozott) papokéval, tehát úgy számoljunk, hogy egy 8-10 szintű ellenfél már rendkívül kemény épületekkel rendelkezhet. Alacsony szinten épp ezért nagyon válogassuk meg, hogy kivel állunk le pofozkodni, mivel a kezdetben rendelkezésünkre álló építmények nem igazán versenyképesek. Egyébként akad egy csomó 30-40 szintű enyhén suttyó alak, aki kifejezetten a kezdő játékosokra specializálódott...

Hát, akkor egyenlőre ennyit a Netstormról. Jómagam még igen hosszan elirdogáltam volna erről a valóban kiváló anyagról, de egy oldalra sajna csak ennyi infot tudtam bezsúfolni. A program szerintem egyike minden idők legjobb stratégiai játékának, csak hát az a fránya modem nagyon kell hozzá. A előbbiekben már emlegetett logikai elemeknek hála a Netstorm még a legdörzsöltebb hadvezéreket is jó időre leköti, szóval nem egy egy estés játék. A külcsín korrekt, a belbecs lenyűgözően eredeti – melegen ajánlom minden lelkes stratégának.

T.J.



Legjobb támadás a védekezés



A gaz ellen tüzérségi támadást indított, de a védelem a helyén van



Ezért a gejzírmezőért még igen parázs harcok fognak dúlni



Az állóháború kezd igen kellemetlen fordulatot ölteni

netstorm

Activision

http://www.activision.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95

Ajánlott: P133, 32MB RAM, Win95 kompatibilis hangkártya, 33.600 modem

Egy jó ötlet még mindig többet ér egy intenzív reklámkampánynál. Szerencsére...

89%



ZORK

Kicsit megilletődve érzem magam, amint a billentyűzetbe csapok, hogy egy helyre kis ismertetőt kerekítsek a Zork – The Grand Inquisitorról, lévén talán az egyik legősibb kalandjáték sorozat legújabb hajtásáról szó. A Zork univerzumra alapozott játékok első darabja majd két évtizede jelent meg, és azóta már tizenhárom történetet építettek rá, legutóbb például a Zork – Nemesist (legalábbis ezt állítják a készítők, és én leszek a legutolsó, aki vitába száll velük). Természetesen a grafikai kivitel az első részek óta némileg változott, lévén azok kizárólag szöveges játékok, más egyébként nem különösebben: a játék alaphangulatát talán Terry Pratchett 'Discworld'-jéhez tudnám hasonlítani, amelyet nyakonöntöttek azzal az elképesztően cinikus fekete humorral, ami mondjuk Kurt Vonnegut, Jr. vagy Joseph Heller regényeit lengi be. (Aki esetleg nem ismerné a kultúra fentebb említett gigászait, kéretik sürgősen pótolja mulasztását!)

Már az installálás is roppant bájos momentum, különös tekintettel a Frobozz Electric által gyártott igencsak barátságos installáló útmutatásaira, amely több elmés megszólalása között azt is tudatja a t. felhasználóval, hogy amennyiben nem telepíti fel a játékot, az roppant káros hatással lesz az ő, a családja, a barátai és tulajdonképpen mindenki számára.

A DILINYÓS KERETTÖRTÉNET

Az indítás után következő intromozi is zseniális darab a maga nemében: a harmincas évek Németországának náci pogromjaiból, II. világháborús filmhíradókból és néhány kiegészítő felvételből összevágott filmből tudjuk meg az új kaland előzményeit. (Mielőtt Zorkban gyakorlatlan olvasóink valami történelmi környezetbe ágyazott dologra kezdenének gyanakodni, jelezném, hogy Zork világa teljesen a képzelet szüleménye.) A propagandaminisztérium boldogan jelenti, hogy Port Foozle városkája felszabadult a mágia átkos uralma alól: a város harmadik Dungeon Mastere elfogadta a dicsőséges Főinkvizítor rendkívül előnyös ajánlatát egy hosszabb pihenést illetően, melynek helyszíne egy igen lakályos ingatlan. Az ingatlan kényelmét csak növeli rendkívül előnyös fekvése a föld alatt, továbbá egy rakás dekoratív vasrács, amely természetesen az ott pihenők maximális nyugalmát hivatott fokozni. (Mondjuk mondhattam volna azt is, hogy az ex-városatyát bedugták egy föld alatti börtönbe, de mindig szerettem körülményesen fogalmazni.) Haladéktalan hangulatjavító intézkedések is történnek: a lakosság köteles hatóságilag jól érezni magát. Ehhez a legtisztább módszer, hogy mindenki beszerez magának egy Frobozz Electric által gyártott hangszórót, amelyen egész nap köteles a propagandaadást hallgatni. Bárminemű mágia használata betiltatik. A kijárás betiltatik. A betiltás betiltatik. Minden betiltatik. Aki pedig bármilyen törvényellenes dolgot követ el (vagyis bármit elkövet), az haladéktalanul "totemizáltatik". A totemizálás a Frobozz Electric által szabadalmaztott eljárás, amely a totemizáló (made by Frobozz Electric) segítségével kiküszöböli azokat az állampolgárokat, amelyekben az a téveszme merült fel, hogy bármihez is joguk van. Nyilván roppant kellemes dolog lehet, bár azt tegyük hozzá, hogy még egyetlen totemizált sem tért vissza polgártársaival megosztani az eljárás apróbb részleteit – ki tudja, hogy miért...

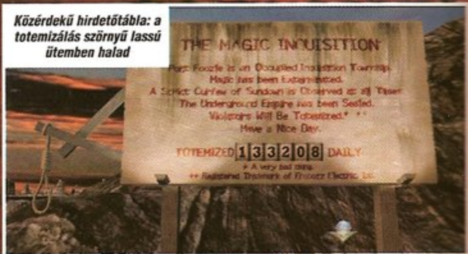


A Földalatti Birodalom kapujában igencsak furcsa kinézetű a korlát

KEZELÉS



A 'szóljhozzámFőinkvizítor' baba ugyan igen mókás, de igencsak gyúlékony



Közérdekű hirdetőtábla: a totemizálás szörnyű lassú ütemben halad

Itt csöppenünk a történetbe, amint szomorkásan álldogálunk egy útkereszteződésben, amelynek egyik ága Port Foozle felé vezet, a másik pedig Máshova (igen, így hívják a helyet). A feladat szinte magától értetődő: meg kell döntenünk a Főinkvizítor hatalmát, vissza kell állítanunk a mágia tisztességét, miközben lehetőség szerint elkerüljük a totemizálás procedúráját. Ha sikerrel veszünk minden akadályt, talán még Frobozz Electric-részvényekhez is juthatunk... Jó húzásainkat a program pontozza, továbbá a pontjaink függvényében bizonyos rangot is kapunk, ami a játék végére már Dungeon Masterre emelkedik. Kezdetben ez még nem fenyeget, mert egyelőre mint a Frobozz Electric kiváló minőségű porszívóit értékesítő utazó ügynök szerepelünk – és ez tudvalevőleg egyetlen fantasy kalandjátékban sem különösebben kemény karakterosztály...

Az irányítás a lehető legegyszerűbb: a pointer nyíllá változva mutatja a lehetséges haladási irányokat; sárgán világít, ha valamilyen tárgyat tudunk az adott helyen használni; illetve kézzé változik, ha a tárgy felvételére vagy valamilyen akcióra (meghúzás, meglökés, meg ilyenek) van lehetőség. A tárgyainkat a jobb clickkel elérhető tárgylistában lehet tárolni, de itt találunk még néhány egyéb opciót is:
Frobozz Electric gyártmányú tárgyvizsgáló berendezés: valamely tárgyunkat ráhúzva alaposabban megnézhetjük, illetve alkalmasint bővebb információkat kaphatunk róla. Ezt mondjuk nem tartom különösebben szerencsés ötletnek, vizsgálatra kiválóan megfelelt volna egy jobb click a tárgylistában.) Egyébként ebben a szerkentyűben lehet két tárgyat összekombinálni is.

Lámpás: Minden Zork-rajongó elmaradhatatlan felszerelése. Eleinte vannak apróbb problémák vele: először is ugyebár hiányzik, szóval előbb meg kell találnunk; utána rájövünk, hogy nem igazán világít, tehát meg kell javítatnunk; végül pedig úgy kell visszalopnunk. Eme hercehurcák után viszont már tökéletes világító alkalmatosság földalatti turnék esetére, sőt, az sem kizárt, hogy egyszer csak bemutatkozik, mint egy KASTKSZ (Arctalan, Kortalan, Semlegesnemű, Többértelmű, Kalandozó Személyiség) szelleme – vagy netán ezek mi lennénk? Majd kiderül.

Varázskönyv: A kútba leszállva kapjuk meg egy Y'Gale nevű kedves, ámde enyhén szórakozott hölgytől, akinek egyébként saját, külön bejáratú visszhangja van. Értelemszerűen a varázslatainkat fogjuk tárolni benne (már nem a hölgyben, a könyvben). Varázslatokból három tí-



THE GRAND INQUISITOR

HATÓSÁGILAG BETILTOTT MÁGIA

pus van: magas (átalakítás), közepes (értelmezés) és mély (teremtés). Először három darab van a könyvben feljegyezve (az ajtónyitó Rezrovot egyből üzembe is helyezhetjük), de a későbbiekben néhány scrollt begyűjtve számos új darabbal bővíthetjük mágikus tudományunk tárházát. A könyvben lapozgatva megtaláljuk a varázslat leírását (amiből rendszerint következik is alkalmazásának módja), használni pedig "memorizálással" (vagyis egy sima klikkel) és a célpont kijelölésével lehet. A memorizálás csak rövid ideig tart, szóval a varázslat alkalmazásával igyekezni kell. Pár varázslat egyébként csak egyszer használható.

Totemek: A totemizálás végtermékei. Mindegyiknek megvan a maga sajátos, szomorú története, amelyet felvételük után szívet tépő (vagy rekeszizom szaggató) videóbejátszások mesélnek el. Okkult tudományokban hívők buzgón gyűjtik az ilyesmiket...

Pénz: Zork világának konvertibilis valutája a zorkmid. Beszerzésének igen ostoba módja lenne a munka, de attól szerencsére minden tisztességes kalandor tartózkodik – egyszerűbb nyereményjátékon szert tenni egy nagyobb összegre.

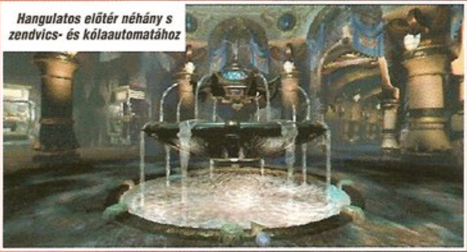
Ennyit az irányításról, akár kezdhetjük is a kalandot. Mivel T.J. rossz szokása szerint rajtaütésszerűen megszállta a Cinkelt Lapokat a Tomb Raider 2-vel, a teljes megoldást most elnapoljuk márciusra. Ennek elsősorban terjedelmi okai vannak, mert ugyan a játék elég lineáris, de hihetetlenül hosszú – ráadásul kalandjátékoktól meglehetősen szokatlan módon nem kevésszer el is lehet halálozni benne. Ilyenkor a program átvált a húsz évvel ezelőtti Zorkok kezelőfelületére, és úgy nyilvánítja őszinte részvétét az elért pontszámunk és rangunk kíséretében. Nem árt tehát néha üzembe helyezni a Frobozz Electric által gyártott Save opciót.

TIPPEK

Egy pár ötlettel szolgálnék a kezdéshez azoknak, akik nagy bátran nekivágnának a játéknak:

- ha ordít a hangszóró, a házban nem hallják az odakünt sündörgő sörtolvajt;
- Port Foozle-ban műanyaggal pecáznak lámpásra (ez mondjuk kicsit elmésen hangzik, de így igaz);
- szivart lopni nem szégyen, ha a házigazda nem figyel;
- tűz vagy a Főinkviztor csatlósai ellen egy hordó hasznos búvóhely lehet – mindkettő ellen meg pláne;
- a harmadik oszlopon nem egy összefüggő tájképet, hanem egy ablakot kell kirakni;
- a térképpel teleportálgathatsz a már ismert helyszíneken levő teleportok között (itt egyébként van egy bug: közvetlenül a teleport előtt nem lehet jobb clickkel átváltani az inventoryra, szóval vegyük mindig kézbe a térképet, mielőtt odalépnénk);
- láttam már dohányzó "biztonsági őrt";
- a metrótérképen való eligazodásban sokat segít egy magyarázó varázslat;
- nézd meg a csontváz bal kezét Hades állomáson;
- ha hirtelen az az érzésed támad, hogy körbe-körbe kóricálsz, akkor a legjobban teszed, ha mondjuk visszafelé indulsz el;
- nézd meg milyen színe van a végtelen hosszaságúnak tűnő folyosó bejárata feletti feliratnak.

Na ennyit indításnak, majd legközelebb kivesézzük részletesen.



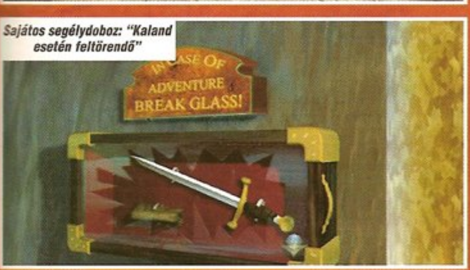
Hangulatos előtér néhány s zendvics- és kólaautomatához



Nekem valami azt súgja, hogy erre az állomásra már elég régen nem érkezett vonat.



A magányos porszívó ügynök hiába is kopogtatna termékeivel a bezárt ajtókon – mindenki fél a kijárási tilalom miatt



Sajátos segélydoboz: "Kaland esetén feltörendő"

ÉRTÉKELÉS

Mindent egybevetve, teljes mértékben meg vagyok elégedve a ZGI-vel. Grafikai kivitelezését tekintve a szerzők mondjuk nem csináltak különösen újat: minden egyes helyszín egy-egy renderelt állókép, amelyek között mozogva egy videó biztosítja a kapcsolatot, a színészek által megszemélyesített főbb szereplőket pedig blackbox-technikával rögzítve, néhány effekttel megspékelve pakolták ki a háttérekre. Amit csináltak, azt viszont tökéletesen csinálták – és nekem ennyi bőven elég. Mellesleg nagyon tetszik a grafikák hagyományosnak nem igazán nevezhető stílusa, és a hangulathoz rendszerint kiválóan illeszkedő aláfestő zene. A lépten-nyomon elsütött hol súlyos, hol meghökkentő poénok pedig még az erősebb idegrendszerrel rendelkező kalandorokat is komolyan megviselik. Az egész úgy jó, ahogy van. A Blade Runner és a Curse of Monkey Island mellett szerintem az utóbbi idők legjobb kalandjátéka.

(Egyetlen ijesztő dolgot találtam benne, de az már tényleg egy kicsit morbid: lehet vele multiplayert játszani, akár Interneten keresztül is. Ezt inkább nem, erőltettem.)

CoVboy

zork the grand inquisitor

Activision

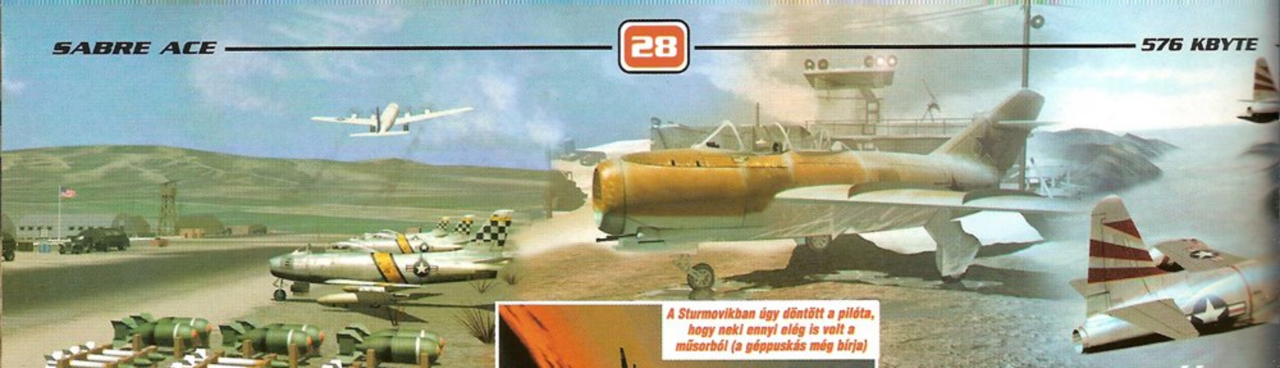
http://www.activision.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 4xCD, WIN95, SB-kompatibilis hangkártya

Tökéletes prezentáció – megéri a pénzét!

90%



KELETI "K

SAB



A Sturmovikban úgy döntött a pilóta, hogy neki ennyi elég is volt a műsorból (a géppuskás még bírja)

Mostanában, amikor "enyhe" túltengés állt be a repülőgép szimulátorok frontján, igencsak fel kell kötnie a gatyamadzagot egy olyan fejlesztőnek, aki ebben a tülekedésben óhajt részt venni. A sikerhez vezető rögös úton mind a témát, mind a kivitelezést tekintve két alternatíva közül választhat: vagy a manapság rendszerben álló (vagy a jövőben rendszerbe állított) gépeket repteti be a reménybeli vevővel – vagy visszanyúl a múltba; továbbá vagy a rendelkezésre álló lehető legjobb konfigurációra fejleszt a maximális vizuális élvezetre koncentrálva – vagy pedig egy középkategóriás gépre optimalizálja a játékot, és elsősorban a játszhatóságra koncentrál.



Fordult a kocka: most a MIG-győzelmek mellé kerül egy strigula



A műszerfalon most tényleg minden fontos információ szerepel – kár, hogy így nem látok ki...

Az Eagle Team mind a két szempontból a B-verziót választotta Sabre Ace című játékánál. A helyszín meglehetős kuriózumnak számít: a modern és II. világháborús gépek dömpingje helyett egy olyan történelmi időpontot választottak, ami tulajdonképpen eddig teljesen kimaradt ebből a játékkategóriából – nevezetesen a koreai háborút. Az 1950-55 között lezajlott összecsapás – a vietnamival karöltve – bizton pályázhatna a "minden idők legértelmetlenebb háborúja" címre. Kiváltó oka a két szuperhatalom hidegháborús politikája volt: Koreát Japán II. világháborús legyőzése után két megszállási övezetre osztották, mindaddig, amíg "szabad" választások útján nem egyesülhet. Természetesen mind a Szovjetunió, mind az USA igyekezett az országot saját érdekszférájában megtartani, és ennek a páréves huzavonának az lett a vége, hogy 1950. júniusában nyolc észak-koreai, "népi demokratikus" hadosztály átlépte a demarkációs vonalat, hogy egyszer s mindenkorra megoldja ezt a problémát. Három nappal később az ENSZ Biztonsági Tanácsa úgy döntött, hogy megvédi az országot a kommunista inváziótól, és az USA távolkeleti csapatai szokásos szerepkörükben, a világ csendőreiként szabad kezet kaptak a vörös hordák megfékezésére. Egy roppant ostoba háború vette kezdetét, amelyben a résztvevő szárazföldi csapatok éveken keresztül le-fel masíroztak egy mintegy száz kilométeres fronton, és végül mindenki ugyanott állt, ahonnan elindult. Közben sikerült generálni 3 millió halottat és sebesültet, amelynek majdnem a fele a polgári lakosság soraiból került ki. Tehát sok értelme nem volt a dolognak, hacsak nem annyi, hogy a két szuperhatalom éles körülmények között próbálhatta ki újonnan hadrendbe állított fegyvereit. Ez különösen vonatkozott a légierőkre, hiszen ebben az időben kezdték meg felváltani a II. világháborúból maradt légcsavaros gépeket a modern, sugárhajtóműves masinák: a vörösöknél ekkor bukkant fel a MIG-15, a jenkiknél pedig az F-80 Shooting Star és a később legendássá vált F-86 Sabre, hogy csak az ismertebbeket említsük. Az új, nagy sebességű harceszközök a régi harceljárásokkal társultak, ami érdekes dolgokat eredményezett: ugyan nem került bevetésre különösebben nagy számú légi armada, a jenki pilóták jóval több sorozatot lőttek el Koreában, mint a II. világháború összes hadszínterén együttvéve – mégis csak negyvenen értek el ötnél több légi győzelmet (a II. világháborúban harmincszor ennyien). Na, most már szépen körbejártuk a helyszínt, itt az ideje, hogy mi is személyesen átéljük a sugárhajtóműves repülés hőskorát.

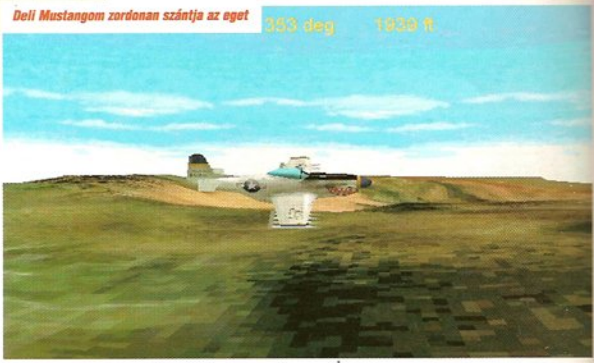


Pedig milyen ügyes fiú volt...

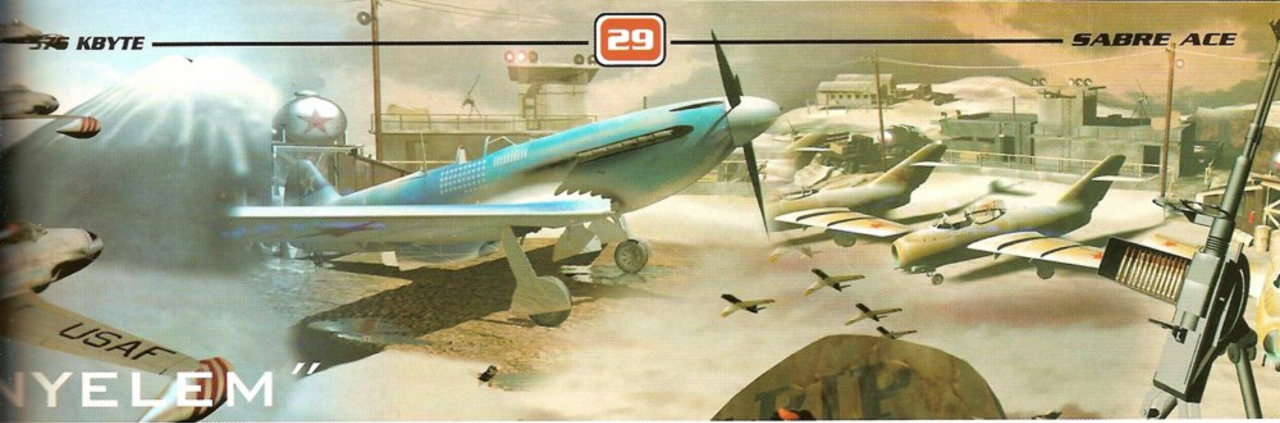
Miután átkecmeregtünk az elmaradhatatlan intromozin (mert átugrani nem lehet – ha egyszer megírtuk, tessék meg is nézni!), indíthatunk egyéni karriert, multiplayer játékot, illetve azonnali repülést. Utóbbi esetben azonnal egy légicsata kellős közepébe kerülünk: egy négy gépből álló, veterán Sabre-köteléket vezetünk harcba egy két La-7-ből és 2 Jak-9-ből álló, zöldfülű formáció ellen – ezt akár a légiharc gyakorlásának is felfoghatjuk, mert az ellenfélnek kábé annyi esélye van, mint egy reumás teknőcnek egy agárversenyen.

A multiplayer-játékban összesen négyen vehetnek részt a szokásos kapcsolati módokon (soros port, modem, TCP/IP és IPX protokollok). Természetesen repülés előtt aprólékosan konfigurálhatjuk a környezetet, a játékosok által repült géptípust, a formációban elfoglalt helyüket, stb.

A multiplayer-opcióval kapcsolatban akad néhány fenntartásom. Rendben van, hogy manapság már elmaradhatatlannak számít minden rendű és rangú játékkategóriában a többjátékos lehetőség, mert különben fellázad a t. vásárlóközönség – de szerintem itt nem igazán szerencsésen sikerült kielégíteni ezt az igényt. Egyrészt: négy játékos



Deli Mustangom zordonan szántja az eget



…NYELEM”

nem különösebben nagy szám; másrészt: a nem-számítógép irányította játékosokat csak ugyanabba a kötelékbe lehet besorolni, azaz multiplayerben kizárólag kooperatív játékot játszhatunk a számítógép ellen, deathmatchet nem; harmadrészt: jó dolog, hogy tetszés szerint konfigurálható a környezet, de nem mindenki szeret ilyen apróságokkal szöszmötölni, szóval igazán gyárthattak volna néhány kész pályát (netán hadjáratot).

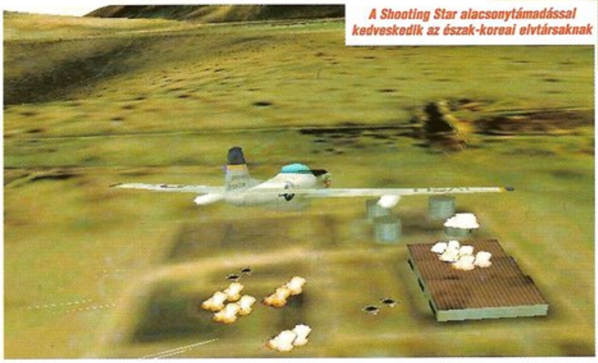
Szóval maradjunk inkább a szimpla játékossal zajló küldetéseknél, amelyekből indíthatunk tréninget, karriert, egyénileg kialakított bevetést, valamint megismerkedhetünk a játékban szereplő gépek technikai paramétereivel. Az utóbbi listában fellelhető tulajdonképpen az összes, a koreai háborúban bevetett vadász- és bombázógép, de ezekből csak öt vadászgépet repülhetünk mi is éles bevetésben: az F-51 Mustangot, az F-80 Shooting Start és természetesen az F-86 Sabre-t az USA színeiben, valamint a Jak-9-est és a MIG-15-öt a vörösök oldalán harcolva. Az említett géptípusoknak megfelelően tréninget is vadász vagy vadászbombázó szerepkörben indíthatunk: gyakorolhatjuk a légiharcot, a földi célpontok elleni tá-madást, a navigációt, valamint a manőverezést és a fel/leszállást. Az utóbbi két gyakorlóopciónál nem harcigépet, hanem egy gyakorló masinát irányítunk (az amerikaiaknál T-6 Texant, az oroszoknál Po-2-t). Célszerű egyébként ezekkel kezdeni, mert egyrészt rádión keresztül kiadott, másrészt szöveges instrukciók alapján sajátíthatjuk el a repülőgép irányítását. Ha ezeken sikerrel túlestünk, mehetünk éles gyakorlatra. A légiharc gyakorlásánál a már említett öt vadászgép közül választhatunk saját gépet, továbbá a teljes listából ellenségest. Ha valaki esetleg nem igazán értene tökéletesen angolul, annak nem árt benéznie a repülőtéren az eligazító barakkba (Briefing), ahol egyrészt szövegben, másrészt pedig térkép segítségével is megkapja az akció részletes leírását. A gépek kiválasztásánál beállíthatjuk a két kötelék nagyságát (1-4 gép), továbbá a gép kötelékben elfoglalt helyét. Ez itt azért lényeges, mert ha parancsnoki pozíciót választunk magunknak, akkor akció közben a rádión különféle parancsokat adhatunk ki az alárendelt gépeknek (az egyes sorszámú repülő egyrészt az első két gépből álló géppár, továbbá az egész kötelék parancsnoka, a harmadik pedig a 3-4 számú géppáré). A bevetés négy napszakban (nappal, éjszaka, napkeltekor és napnyugtakor) történhet, továbbá megadhatjuk a két ellenséges kötelék távolságát és kezdeti magasságát is, a Realism panelben pedig szabályozhatjuk az akció nehézségi fokát (végtelen üzemanyag, lőszer és rongálódás, valamint a pilóták tudásszintje).

A földi célpontok elleni gyakorlásnál nincs válogatás a gépek között, azzal repülünk, amelyik az aktuális karrierben éppen a rendelkezésre áll. Jenki gépet irányítva kicsit bővebb a fegyverválaszték, mert míg a szovjet gyártmányú gépek csak gépágyúkkal és 250 kg-os bombákkal rendelkeznek, addig az amik 500 kg-os bombákat, rakétákot és napalmot is használhatnak.

A játék legérdekesebb része természetesen a karrier, amikor folyamatosan kapjuk egymás után a vadász- és vadászbombázó küldetéseket. A sikeres bevetésekért természetesen itt is különféle plecsniket és érdemrendeket gyűjthetünk be (köztük posztumusz kitüntetésekkel is), előléptetnek bennünket, újabb és modernebb gépekkel szerelik fel a századunkat (néhány küldetést túlélve átnyergelhetünk Mustangról Shooting Starra vagy Sabre-re) – vagy esetleg lefokozzák csekélységünket. Azonkívül természetesen, hogy saját repülőgépeket nem durrogtatunk le, az amerikai pilótáknak ugyanis vigyázniuk kell arra, nehogy betévedjenek a kínai légtérbe, a ruszkiknak pedig nem szabad ellenséges terület felett katapultálniuk.



Akármennyire is impresszívek a külső nézeti képek, leszállni kicsit körülményes velük (még szerencse, hogy ez egy felszállás)



A Shooting Star alacsonytámadással kedveskedik az észak-koreai elvtársaknak

Térjünk át az értékelésre. A játék tökéletes sebességet produkált a tesztelésre használt mezei P133-on, bár tegyük hozzá, hogy a külső nézetekből a felszín textúrái azért hagynak némi kívánnivalót maguk után (a repülőgépek élethűsége viszont tökéletes). A grafikánál maradva, nagyon tetszett még az a hatalmas mennyiségű renderelt állókép, amit az állandó töltögetés alatt van szerencséje a játékosnak élvezni. A kezelés már egy kicsit neuralgikusabb pont: természetesen a szerzők most is majdnem a billentyűzet teljes egészét kihasználták valamilyen funkcióra – csak győzze megtanulni mindenki, hogy most a tartályokat dobta le, vagy katapultált... Az irányításhoz melegen ajánlok egy profi, szimulátorhoz gyártott joysticket, mert a kurzorbillentyűkkel roppant idegesítő a manőverezés, már csak azért is, mert néha nem egészen volt egyértelmű, hogy most tökéletes szimuláció, vagy a könnyed játszhatóság volt-e a szerzők célja (néha úgy tűnt mindkettő – néha meg úgy, hogy egyik sem). A játék tehát kiváló választás, ha egy középkategóriás gépen akarsz egyéni küldetéseket repülni, néhány kuriózumnak számító géppel. Multiplayerre inkább az Air Warriort ajánlanám helyette, erőművekkel és 3D-kártyával rendelkező milliomosoknak pedig az F22 ADF-et.

CoVboy

sabre ace

Virgin/Eagle Interactive
http://www.vie.com

LÁTVÁNYOSSÁ	G
JÁTSZHATÓSÁ	G
SZAVATOSSÁ	G
ZENE	BONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95, Win95 kompatibilis hangkártya
Ajánlott: P133, 32MB RAM, 4xCD, 3D-kártya

Kategóriájában a középszerűség csúcsa – jó értelemben véve

80%



Üsd-vágd! -

Van-e annál szebb dolog a világon, mint mikor egy rég kihaltnak hitt műfaj ismét feltámad? Bennem például számos kellemes, régi emléket idézett fel a Mageslayer, mikor először megpillantottam. Gondolom sokan emlékeznek még a manapság nem túl divatos shoot'em up-stílusra: adott volt az egy irányba scrollozó felülnézeti játéktér, egy apró figura, egy nagyobb hordára való ellenséges érzületű lény – a többit már mindenki kitalálhatja. Persze az ős-PC annak idején még nem volt igazán ideális az efféle játékokhoz (mondjuk akkoriban még semmilyen játékhoz nem volt ideális, de ez más kérdés), s az otthoni Commodore gépek halála egyúttal e műfaj végét is jelentette. Ehhez képest viszont ugyancsak meglepett a MageSlayer, mivel a Raven programozói mindezzel mit sem törődve egy vérbeli shoot'em up anyaggal rukkoltak elő. Egyébként ezt a gárdát terheli a felelősség többek közt a Hexen sorozatért is, ami ugye nem egy rossz ajánlólevél. A gond csak annyi, hogy a kellemes emlékek és jónevű fejlesztők ellenére a Mageslayer nem egy túl meggyőző darab. Legfőképp a grafikája nem az, holott ennél a stílusnál tán ez a legfontosabb szempont.

MOST AKKOR 3D, VAGY SEM?

Az igazat megvallva a fenti kérdés ötlött először eszembe, mikor megpillantottam a MageSlayert. A játék során ugyanis végig olyan érzésem volt, mintha egy NAGYON ősi lövöldözős játékra rászabadították volna néhány NAGYON lelkes grafikust, s e szentségtelen frigy eredményét nyakon löttyintették volna egy kis "3D-szósszal". Adott egy teljes mértékig 2D-s, szabadon bejárható játéktér néhány lépcsővel és felülről belógó keresztgerendával megspékelve – tehát a gyomorkavaró szintkülönbségektől aligha fogják el tériszonyos görcsök a játékost. Az alkotók ennek ellenére minden tőlük telhetőt megtettek, hogy térbeli érzetet kölcsönözzenek a játéknak, de hiába: ha magával az alapkoncepció van a baj, akkor már igen nagy a gáz. A tereptárgyak és a falak hiába térbeliek, ha ugyanezt magáról a pályák felépítéséről aligha mondhatjuk el A MageSlyer nemhogy nem 3D-s játék, igazából még 2.5D-snek sem nevezném. Ehhez mérten kissé rejtélyes az a tény, hogy a MageSlayer nem csak támogatja, hanem nagyon is jó néven veszi a 3DFX-es kártyákat. Rendben, a textúrák számolásánál, a körülnézésnél és néhány díszítőelem megjelenítésénél valóban jól jön ez a kis kütyü, de ennek ellenére nem igazán használja ki a benne rejlő lehetőségeket (ha teszem azt a Myth-hez hasonlóan szabadon változtathatnánk játék közben a perspektívát, akkor egy szót sem szólnék). A Pandemoniumban példának okáért zseniálisan oldották meg ezt a problémát: maga a cselekmény egy síkban zajlott, ám a szédítő perspektívaváltásoknak hála, még a legkritikusabb szemlélő is majd belefagyott a székébe. A Mageslayerben ilyesmiről szó nincs, szerény véleményem szerint az alapötlet teljes egészében elhibázott, s ezt néhány valóban szép tereptárgy illetve effekt aligha feledteti.



Taktikus kalandozók nem rontanak hübelebalázs módjára a termekbe...



A küldetéseket kiosztó ereklye roppant szimpatikus fizimiskával rendelkezik



A pókok még nem jelentenének különösebb veszélyt, de a kögolyó viszont igen csúf dolgokra is képes

MAGA A JÁTÉK

A játékmenet teljes mértékig a már emlegetett shoot'em up hagyományokat követi, tehát különösebb szellemi mélységekre senki ne számítson. A háttértörténet a maga módján egész tanulságos darab, bár a játék egészét nézve különösebb fontossággal nem bír. A főgonosz ezúttal egy Lore Thane nevezetű lény, aki a Mágusölők ötödik rendjének az utolsó túlélője. E Mágusölők voltak azok, kik annak idején megszabadították a világot e galád csuhások rémuralmától, mégha ezért az egyik rendnek pusztulnia is kellett. Sajna Lore Thane ezt a dolgot kissé másképp fogta fel, szerinte ugyanis igen csúnya dolog volt a többiek részéről, hogy cserben hagyták szövetségesüket. Épp ezért, mintegy nevelő célzattal, szörnyetegek egész hadát idézte meg, s öt nagyhatalmú ereklye birtokában szörnyű dolgokra készül (vagy valami ilyesmi). Na, e rendkívül eredeti történet alapján gondolom mindenki kitalálta, hogy a szörnyetegeket ki kell irtani, az ereklyéket öszeszedni, Lore Thane-t pedig társai után küldeni. Maguk a pályák is rendkívül összetettek és változatosak: ki kell irtani az ellenfeleket, összeszedni az extrákat, meghúzni néhány kapcsolót és megkeresni a pálya végi teleportot. Amúgy minden ötödik pálya végén egy formás kis főellenfél várja a jobb sorsra érdemes játékost a megszerzendő ereklye társaságában, úgyhogy nem árt a hosszú kalandozások során összeszedett extracuccokat ez efféle, keményebbnek igérkező harcokra tartogatni. Érdekes újítás, hogy a Hexen2-höz hasonlóan a MageSlayerben is négy különböző karakter közül választhatunk, akik személyre szóló varázslatokkal és képességekkel bír-



nak. Ez mondjuk nem egy rossz ötlet, ám alapvetően túl sok különbséget nem fedeztem fel az egyes figurák között. Az igazat megvallva a legszembeszökőbb eltérés a varázslövedékeik színében mutatkozik, ami így magában azért édeskevés. Az már csak hab a tortán, hogy karakterenként három különböző varázslat mazsolázhatunk – ami ugye szintén nem egy szemkáprásztató választék. A varázslatok használatával egyébként folyamatosan fogyatkozik a manánk is, így az igazán pusztító igékkel nem árt csínyján bánni. Mi több, a gyengébb szörnyeket nemes egyszerűséggel agyon is verhetjük, mivel hősünk a különféle furmányos varázsigéken kívül a közelharchoz is konyít egy keveset.

LAYER

s más semmi...

Egy dolgot viszont mindenképp a MageSlayer javára írok: a készítők legalább az ellenfelekkel nem spóroltak. A különféle randaságok szó szerint falkába verődve rohamoznak, jóformán egy perc megállás nincs a játékban. E galád ellenfelek bosszantó módon nem egyszer sokkal érdekesebb és használhatóbb varázslatokkal bírnak, mint marcona hőseink, ugyanakkor viszont oly ostobán mozognak, hogy azt rossz nézni. Minden további nélkül berohannak az összezáródó falak közé, odaállnak a hatalmas kalapácsok alá – egyszóval a legkevésbé sem veszik figyelembe környezetüket (a fondorlatos játékosok ezt maximálisan ki is használhatják...). Magát az irányítást egyébként alaposan megnehezíti ez a már emlegetett gyors tempó, mivel egyszerre kell(ene) manőverezni, a varázslatok között váltogatni és a felszedett extrák közt turkálni. Főleg a manőverezés nehézkes, mivel a játék egérrel egyszerűen kezelhetetlen, míg a billentyűzettel játszva alaposan leromlik a reakcióidőnk.



A helyzetnél már csak a láva textúrája rondább



Három hős gyűrűjében nem túl jó szörnynek lenni



Az ügyesen manőverező játékos legjobb barátja a kalapács

MULTIPLAYER-JÁTÉK

Ez a lehetőség manapság aztán egy játékból sem maradhat ki. A Mageslayerből mondjuk pont annyira hiányzik, mint a gépemről egy magyar nyelvű Win95 Béta, de ez a galád programozókat nem igazán zavarta. A pályák ugyebár tökéletesen lineárisak, s ez már magában alaposan lerontja a többjátékos üzemmód élvezhetőségét. Arról nem is beszélve, hogy két, az ügyességi játékok iránt a legkevésbé is fogékony játékos játszi könnyedséggel irtja végig a pályákat, bármi is álljon a gyári kézikönyvben "a jóval erősebb ellenfelekről". Természetesen egymás ellen is játszhatunk, bár a Diablo ádáz és valóban változatos párbajaival összehasonlítva sajna ez az opció se túl kecsegtető... Az egyetlen élvezhető többjátékos üzemmód a "Capture the Relic", ahol is két csapat igyekszik a másik ereklyéjét elrabolni és saját bázisára menekíteni. Tök jó, egy csomó játékos lövi egymást a lehető legteljesebb káoszban, össze-vissza üzengetve – ennek legalább megvan a maga sajátos hangulata.



Mindenki mindenki ellen, mindegy csak ölni lehessen

ÉRTÉKELÉS

Hát, túl sok pozitívumot eleddig nem tudtam összeszedni a MageSlayer kapcsán, s ez bizony nem a véletlen, vagy az ösztönös újságírói rosszindulat műve. A játék a maga műfajában ugyan nem egy rossz darab, de körülbelül annyi egyedi ötletre és szellemességre lelhetünk benne, mint egy különösen leépült brazil szappanoperában. Vagy még annyira se. Taktikázni teljesen szükségtelen, a jó öreg "folyamatosan hátrálunk és lövünk" módszerrel jóformán minden ellenfél kivégezhető. Logikai feladványok egyáltalán nincsenek, a játék lényege igen tömören összefoglalva: lőjj mindenre ami mozog; húzz meg mindent, ami meghúzható és a kis színes kütyüket vedd föl. Ennyi. Maga a külcsín a kissé sivár grafikai kivitelezés ellenére sem rossz, de annyira ezért nem is színvonalas, hogy magában "elvigyen" egy középszerű játékot. Mert a MageSlayer még a legnagyobb jóindulat mellett is csak egy erős közepest érdemel. Maximum.

T.J.

mageslayer

GT Interactive/Raven

http://www.gtigames.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

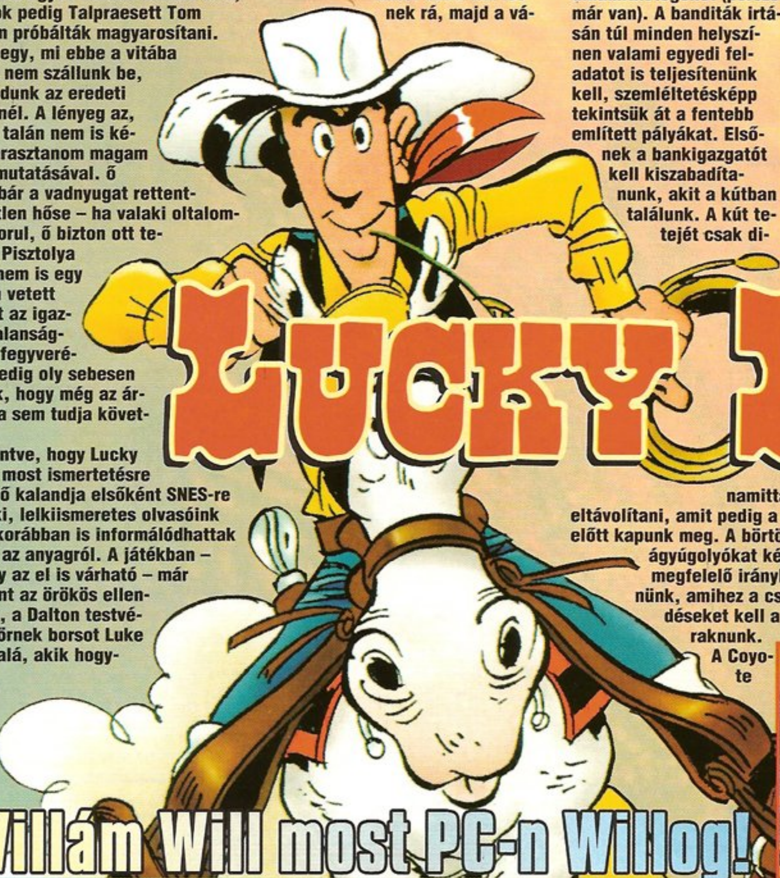
Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, Win95 kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

"Valami van – de nem az igazi..."

73%

LUCKY LUKE

Willám Will most PC-n Willog!

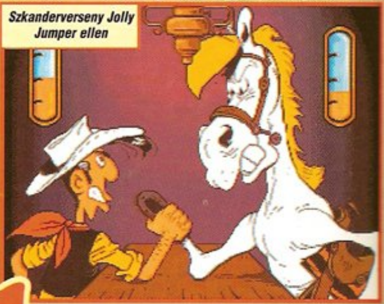


Lucky Luke hőstetteit már számtalan képregény örökítette meg, a franciák talán egyik legkedveltebb comics-figurája Asterix és Obelix mellett. Számos magyar fordításban is megismerhettük, bár a neve interpretálásában még nem igazán jutottak konszenzusra a fordítók, ugyanis egyes kiadók Willám Will, mások pedig Talpraesett Tom néven próbálták magyarosítani. Mindegy, mi ebbe a vitába most nem szállunk be, maradunk az eredeti nevénél. A lényeg az, hogy talán nem is kéne fárasztanom magam a bemutatásával. ő ugyebár a vadnyugat rettenthetetlen hőse – ha valaki oltalomra szorul, ő bizton ott terem. Pisztolya már nem is egy ízben vetett véget az igazságtalanságnak, fegyverével pedig oly sebesen bánik, hogy még az árnyéka sem tudja követni.

Tekintve, hogy Lucky Luke most ismertetésre kerülő kalandja elsőként SNES-re jött ki, lelkiismeretes olvasóink már korábban is informálódhattak erről az anyagról. A játékban – ahogy az el is várható – már megint az örökös ellenfelek, a Dalton testvérek törnek borsot Luke orra alá, akik hogyhogynem már megint kiszabadultak a börtönből. Egyenesen Yuma városa felé vették az útjukat, ahol a helyi bankból némi pénzmagot magukhoz véve mellesleg elrabolták a bankigazgatót is, és fosztogatásra bujtogatták városszerte a gonosztevőket. Rajta hát, és segítsünk Luke-nak, hiszen ravasznak kell lennie, akár egy indiánnak, ügyesebbnek kell lennie még egy pumánál is, és persze nem árt, ha még az árnyékánál is gyorsabb – mindezen tulajdonságaira szükség lesz a Vadnyugat legveszedelmesebb bűnözőivel történő újabb leszámolásában!

A játék hagyományos, oldalra gördülő háttereken zajlik, amiknek a szép parallax (többrétegű) képernyőscroll kölcsönöz rajzfilmszerű hatást. Luke Yuma városából indul, ahol minden egyes ház ablakából banditák lesnek rá, majd a városból kiérve két haramiával kell egyszerre párbajoznia. Miután egy börtönlázadást is levert, hősünk Coyote Gulchba megy, ahol az ivóban Fingerst, a varázslót tanítja móresre, hiszen a mágus újabb információkkal szolgál a Dalton testvérek hollétéről. A közeli bányában aztán sikerül is a bamba Averell Daltont kézre keríteni, s máris csupán három testvér mászkál szabadon. Luke a következő helyszínen már egy vonatot üldöz, majd miután a szerelvény megállt, túszokat kell kiszabadítania. A játék persze még folytatódik tovább, egészen addig, míg valamennyi Dalton fivér rács mögé nem kerül.

Luke-ot alapbeállításnál a kurzorgombokkal irányíthatjuk, a Z-vel futhatunk, az X-szel ugorhatunk, a C-vel lövöldözhetünk, végül a V-vel (plusz jobbra) helyezhetünk el dinamitkötegeket (persze csak ha már van). A banditák irtásán túl minden helyszínen valami egyedi feladatot is teljesítenünk kell, szemléltetésképp tekintsük át a fentebb említett pályákat. Elsőnek a bankigazgatót kell kiszabadítanunk, akit a kútban találunk. A kút tetejét csak dinamittal lehet eltávolítani, amit pedig a bank előtt kapunk meg. A börtönben az ágyúgolyókat kéne a megfelelő irányba terelnünk, amihez a csővégződéseket kell a helyükre raknunk. A Coyote Gulch felé vezető kanyon egy különleges pálya, hiszen - enyhe túlzással – ez egy három dimenziósnak mondható helyszín. A kanyonban vágtatva az ördögszekereket és a sziklákat kell kikerülnünk és a dinamitokat szétlőnünk. Az ivóban a kapcsolókkal engedhetjük le a csillárokat, s azokon lenghetünk aztán tovább, később pedig a kottát a zenegépbe helyezve hívhatjuk a varázslót. A bányában aranyrögöket gyűjtögethetünk, amikért majd az aranyásótól kapjuk meg a jutalmunkat – mellesleg figyeljünk a kapaszkodókra, amiket a csillékről ugorva érhetünk el. A pályák eldugott zugaiban B betűket is találhatunk, ezek kulcsokat jelentenek a bónusz szintekre. Ilyen szintekből többfajta is van, a segítségükkel extra életekért hazardírozhatunk. Például játszhatunk rulettet, esetleg feldobált üvegekre lövöldözhetünk, vagy szkanderezhetünk hűséges paripánk, Jolly Jumper ellen.



Szkanderverseny Jolly Jumper ellen

A Lucky Luke egy remek játék volt SNES-en, és mivel ugyanazt kapjuk most PC-n is, erre a verzióra sem mondanám azt, hogy rossz. Az már egy más kérdés, hogy a VGA grafika, és a pályák közti egyszerű, animálatlan átvezető képek egy CD alapú játékok, a 200MHz felett ketyegő MMX Pentiumok, és a 3D gyorsítókártyák korában már nem tekinthetők igazán jó pontnak.

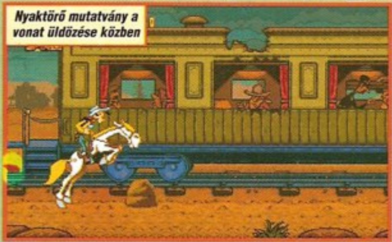
V.Z.



A temetkezési vállalkozó mielőbbi üzletet szimatol



Abrakadabra!



Nyaktörő mutatvány a vonat üldözése közben

lucky luke

Ocean/Infogrames

http://www.ocean.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

Minimum: 486DX/33, 8MB RAM, 1xCD
Ajánlott: 486DX/66, 16MB RAM, SB-kompatibilis hangkártya

Ami egy 16 bites konzolon szuper, az a modern PC-ken csak közepes

75%

SYYRAH THE WARP HUNTER

ASTEROIDS Á LÁ ´98

Jó estét, gyerekek! Ágyban vagytok már? Nagyon helyes. (Én is nők után szaladgáltam ebben a korban...) Hunyjátok le szépen szemeteket, és ne kukucskáljatok a képekre, mert elmesélek nektek egy érdekes történetet. Egyszer volt, hol nem volt (ezt hívják váltóáramnak), szóval volt egyszer egy nagyon-nagyon távoli galaxis. Annyira távol volt, hogy már szinte nem is látszott. Még a George Lucas sem tartotta érdemesnek arra, hogy belevegye valamelyik forgatókönyvébe. (Szóval most már el tudjátok képzelni, hogy milyen nagyon távol volt!) A dolgoknak jobb nevet adni, szóval nevezzük ezt a galaxist az egyszerűség kedvéért Heyannak. Ennek a galaxisnak egy igen távoli (most nem ragoznám, milyen távoli) sarkában volt egy kis bolygó, amit az egyszerűség kedvéért nevezzünk Keerannak. A bolygót rendkívül békés lények lakták, akikre az egyszerűség zászlaja alatt most a Ryys nevet aggatjuk. (Tudom, hogy ennél egyszerűbb nevet is ki lehet találni nekik, de azok a karakterek most épp nem esnek kézre a billentyűzeten.) A békesség csak addig tartott, amíg meg nem jelentek a gonosz Zarfok egyszerű nevű népe, akik a gonosz, egyszerű nevű népek jó szokása szerint úgy döntöttek, hogy a Keeran kiváló bányászati lehetőséget nyújt, miután annak rendje-módja szerint lemészárolták a békés lakosságot. (Látjátok gyerekek, mennyire gonoszok ezek a Zarfok? NAGYON gonoszok!) Biomechanikus robotok hatalmas hordáit küldték a bolygó környékére az információs autósztrádán, amelyek interaktív operációs rendszere real 3D-ben támadt a védtelen lakosságra. (Valahova még beszúrhattam volna egy "multimédiát", de sajnos én sem vagyok tökéletes.) Egy, csak egy legény volt talpon a vidéken – sőt, ha jól megnézzük leány az a legény (istenem, modern idők járták a Keeranon is) – aki szembeszállhatott a támadókkal. Mivel ő lesz a főszereplő, az egyszerűség nagyszerű volta miatt ellátjuk a legidétlenebb névvel, ami hirtelen eszünkbe jut: legyen a neve Syyrah, az IASztráda-vadászok (az egyszerűség kedvéért rövidítettem) klánjának utolsó tagja. Őt látják az introban csatahajóba szállni mindazok, akik minden tilalmam ellenére mégiscsak kukucskálnak.


Bombahegyek mindenütt!


A 3D-játék ugyan poén, de szerintem teljesen átláthatatlan

Egy ilyen emelkedett kerettörténet után egy harmadosztályú Red Alert-klónra számítana az egyszeri (izé, egyszerű) ember, mert azokban szoktak csupa mássalhangzóból álló neveket bányászni – de nem talált! A kukucskálók meglepetten felordítanak: "Nini, hiszen ez az Asteroids!" Na ők már közelebb járnak az igazsághoz, de még mindig csak langyos. A játékot legjobban úgy tudnám jellemezni, mint az Asteroids és a Tetris futó kapcsolatának gyümölcsét – ez ugyanis tulajdonképpen egy logikai shoot'em up, ami ugyan első olvasatban kissé rémisztő szörnyszülöttnek hat, de akik jobban belezuppannak a dologba, egészen megkedvelhetik.


A páros játék diszkrét bája



A feladat a következő: a képernyő közepén álló hajónkkal le kell durrogtatnunk a koncentrikus körökben felénk közeledő színes aknákat. (Remélem a kurzorbillentyűket és a Space-t mindenki megtalálja magától is, szóval az irányítást most nem boncolgatom.) Syrrah ugyancsak színes aknákkal lövöldöz, és akkor tud ellenséges aknákat megsemmisíteni, ha két szomszédos pozícióban levő és a lövedékéhez hasonló színű aknát talál el. Ha ezek további hasonló színű aknákkal érintkeznek, akkor robbannak azok is – nekünk meg több pont jár. Ha eltérő színű aknát talál el, akkor a lövedéke "ellenséges" aknává válik. A bájos női hang mindig jelzi, hogy éppen milyen színű skulóval fogunk lőni, a taktikázáshoz pedig segítség, hogy a jobb alsó sarokban látjuk a következő akna színét. A szabályok egyszerűek: ha kipucoljuk a megadott számú aknát a pályán, mehetünk a következőre – ha valamelyik viszont beér középre, akkor robbanunk. Az aknák között néha bónuszok is feltünedeznek (felvételük a szomszédos akna robbantásával lehetséges), amelyekkel elérhetünk extra életet vagy szintugrást; forgatást (az ellenséges aknák belső gyűrűjét forgathatjuk); különböző hatásfokú bombákat (pár használatáért még komoly bónusz is jár); lövést (normál tölténnyel lőhetünk a bolygókra). Minden ötödik pálya után egy bónuszpálya jön, és most már tényleg Asteroids következik: szét kell lődöznünk a villámgyorsan jövő aknákat. A legnagyobb marhaság az egészben, hogy lehet játszani ketten egymás ellen is, vagy akár 3D-ben, ami mondjuk áttekinthetetlen – de poén.


A negyvenedik pálya környékén már kissé kaotikus helyzetek várnak minket

Érdekes egy kutyulék a Syyrah, de szerintem mindenkinek tetszeni fog, aki valaha játszott 2 forintért játékautomatával. Márcsak nosztalgiából is.

CoVboy

syyrah the warp hunter

Sunsoft/Pixelstorm

?

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

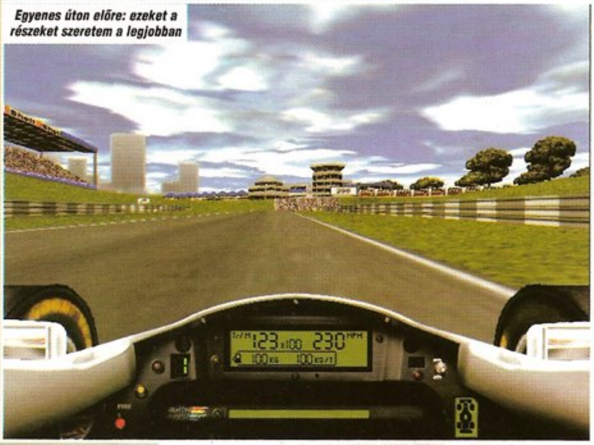
Minimum: 486DX2/66, 8MB RAM, 4xCD, DOS 5.0, 1MB videókártya

Ajánlott: P90, SB/GUS-kompatibilis hangkártya

Olyan, mint a pattogatott kukorica: semmi különös, de néha jólesik

85%

A számítógépes szimulációk az elmúlt években elképesztő fejlődésen mentek keresztül – ez már szinte közhelynek számít. A Forma 1-es játékokra visszatekintve a tendencia különösképpen jól megfigyelhető: kezdődött a C64-es Grand Prix Circuittel, ahol már az eredeti pályákon autózhattunk, aztán jött az Amigás F1 GP, ahol



Egyenes úton előre: ezeket a részeket szeretem a legjobban



Letértem a kitaposott útról, de megérte

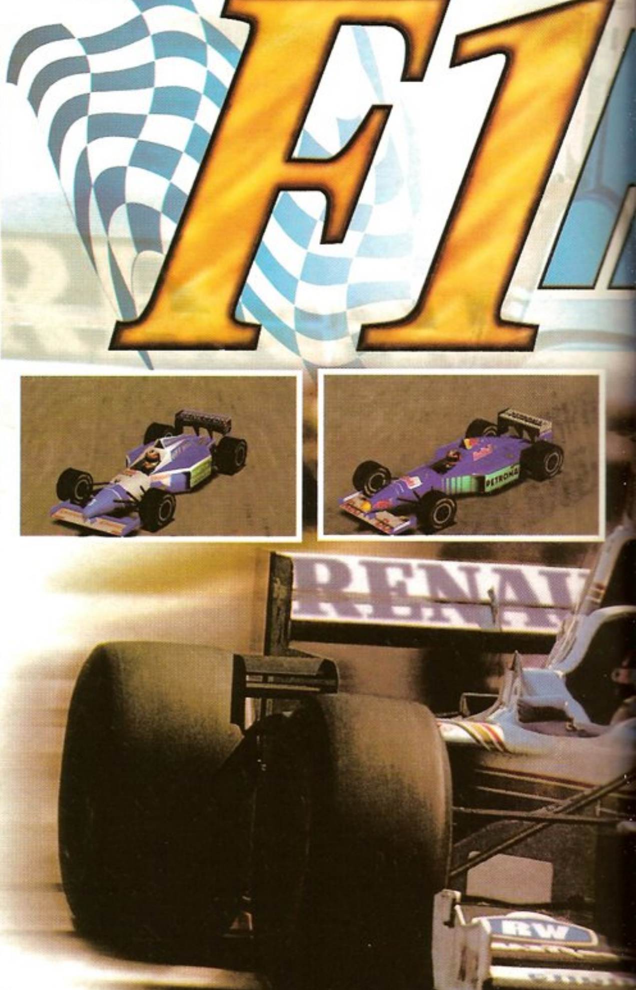
az egész átkerült valódi 3D-be és a kocsik is már realisztikusan viselkedtek, végül ott volt tavalyelőtt az emlékezetes GP 2, ami remek grafikáján kívül a széles menüválasztékával lett az új etalon – gyakorlatilag mindent meg lehetett tudni belőle az F1-ről, még azt is, amire valójában semmi szükség. Azóta már sok víz lefolyt a Dunán és a 3D-kártyák rohamos térhódításával egyre inkább várható volt, hogy hamarosan új trónkövetelő bukkanjon fel. Már volt is erre egy próbálkozás a Psygnosis részéről, de azt hiszem a következő mérföldkő sokkal inkább a Ubi Soft most megjelent F1 Racing Simulationje lesz.

A program csakis 3D-kártyával hajlandó elindulni, tehát már ez is jelzi, hogy a látvány átlagon felüli lesz. Természetesen éltek a hardver nyújtotta lehetőségekkel, azaz a pályák és kocsik borításain elmosták a pixeleket, és sűrűn alkalmaztak különféle fény és árnyékeffektusokat. A pályák tervezésénél maximálisan a valóság reprodukálására törekedtek, vagyis az épületek, sőt még a fák is az eredeti helyükre kerültek. Ez leginkább a városi pályáknál (például Monacoban) tűnik ki: még a távolabbi házak közül is modellezték azokat, amiket elméletileg látnunk kell – vagy ott van a kikötő, ahol teljesen korrekten kidolgozott jachtok sorakoznak. Tetszett az az effektus is, amikor behajtunk az alagútba: a napfény hirtelen megszűntével egy pillanatra sötétben látunk mindent. A legtöbb pálya mentén (a 3Dfx verziónál) még kivetítők is vannak, ahol a saját képernyőnket láthatjuk élőben. A kocsikat sem hanyagolták el, szép áramvonalas gépcsodákba szállhatunk be, a márkajelzés a kerekeken és a reklámok spoilereiken is jól olvashatók. Ahány kameranézetet csak kitaláltak a Forma 1 közvetítésekhez, azt itt is mind behívhatjuk, közöttük az F2-F4 gombokkal választhatunk. Hogy csak a legfontosabbakat említsük: az irányításhoz van egy belső és kétféle üldöző nézet, visszajátszásnál pedig a külső szemlélődéshez a közvetítő kamerákra kapcsolhatunk, vagy bármelyik versenyző kocsiját akár a felfüggesztés mellől, akár az elülső terelőszárnyról megfigyelhetjük. Ez utóbbiaknál láthatjuk még azt is, amint a pilóta sisakja rázkódik, vagy oldalra dől a centrifugális erő hatására. Ha pedig netán kifutunk a pályáról, a kerekekre ragadt fűszálak is kivehetők.

Mivel egy hivatalos FIA kiadványról van szó, nemcsak a grafika, de a csapatok, a pilóták, és a szponzorok is valóságosak – mind a '96-os idényhez lettek igazítva. Az elsődleges cél az volt, hogy a valaha készült legélethűbb F1 szimulátort alkossák meg, ezért segítségül hívták a Renault F1-et – azt az "istállót", amelyik sorozatban ötször nyerte el a világbajnoki címet. A Renault Sport tervező mérnöke közvetlenül is



Az előtérben én húzok el hangosan, a háttérben pedig a felhők csendesen



Nem minden Fo

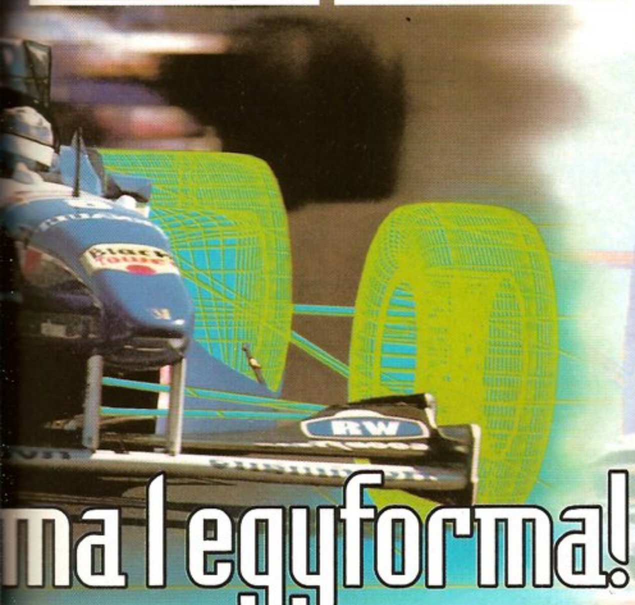
részt vett a fejlesztésben, a munkafolyamatok során folyamatosan tesztelte a készülő játékot, majd tanácsokkal látta el a programozókat, melyek révén teljesen új matematikai algoritmusokat dolgoztak ki – a kocsik mozgása így maximálisan a valóság illúzióját nyújtja. Az alkotók a Renaultnál még a szigorúan bizalmas technikai adatokhoz is hozzáférhettek. Egyetlen kérdésük sem maradt megválaszolatlanul, vonatkozzon az a gumik típusára, vagy az autók aerodinamikájára, vagy akármi másra. Még a motor hangja is úgy lett "behangolva", hogy mikrofonok mellett egy valódi V10-es Renault motort pörgettek. A programot Jean Alesi, H. Harald Frentzen és Jean Christophe Bouillon is kipróbálta, és ők is további javaslatokat tettek a végeredmény kialakításához, amit aztán most a kezünkben tarthatunk.

A játék kezelőfelülete teljesen áttekinthető, és mellesleg nagyon designos. A pályák betöltésénél egy-egy jellemző képet is láthatunk az adott országról, mellette pedig a földrajzi adottságairól olvashatjuk a leglényegesebb infokat. Rögtön a főmenü legtetején választhatjuk meg, hogy egyszerűsített (easy) avagy valósághű (realistic) körülmények között akarunk játszani. Az egyszerű módnál rengeteget segít a gép, nem kell vacakolnunk az autó paramétereinek állításával, vagy még azt is bekapcsolhatjuk, hogy automatikusan lefékezzen az autó a kanyarok előtt. A realisztikus módon belül három nehézségi szint közül választhatunk: az expert fokozatnál már majdnem annyit kell tudnunk, mint egy igazi pilótának – igaz, néhány apróságot (mint mondjuk az automata váltót) azért itt is be lehet kapcsolni.

Racing
SIMULATION







...ma legyforma!

A Driver/Team opciónál bármelyik csapatot és bármelyik pilótát kiválaszthatjuk, csupán egy híresség maradt le a listáról: mivel Villeneuve szerződése nem engedélyezte a neve felhasználását, ő Driver X címszó alatt szerepel. A játékmódokon belül hat lehetőséget találunk. A Trainingnél a sima gyakorláson kívül megnézhetjük, hogyan csinálja a gép (Demonstration), vagy nagyon érdekes a vezetni tanulás (Driving School), ahol egy szellemautó mutatja meg a biztonságos autózás fortélyait. Ha esetleg a tanulás közben kicsúsznánk, aggodalomra semmi ok: az oktatónk türelmesen vár ránk. A következő versenymód a szimpla futam (Single Race) – ezt talán nem is kell tovább részleteznem. Ezután következik a Grand Prix, amivel egy teljes futamot mehetünk a kiválasztott pályán, rendes időmérő edzésekkel, bemelegítéssel, stb. Amennyiben a teljes szezont végig akarjuk nyomatni, úgy a Championshipet kell választanunk. A normál '96-os idényen kívül a Customised opcióval saját, egyedi bajnokságot is összeállíthatunk a számunkra szimpatikus pályákból. Végül az utolsó játékmód a Time Attack, amin belül szintén több lehetőség van: a Free Runnal a legjobb köreredményeinket próbálhatjuk döntögetni, a Ghosttal pedig mindehhez bekapcsolhatunk egy szellemautót is. A szellemautót még a rajt előtt, a pályával együtt kell kiválasztani, a gép automatikusan listába szedi a lefutott köreredményeket, és ebből alakul ki a választék.

A játék options menüjében a következő címszavakat találjuk: Car – itt állíthatjuk be a kocsinkra vonatkozó könnyítéseket, mint például az automata váltót vagy hogy ne legyen sérülés; Failures – ennél a pontnál a várható meghibásodásokat kapcsolhatjuk ki/be; Race – azaz a verseny körülményeire vonatkozó adatok, mint mondjuk milyen időjárás legyen, vagy egyáltalán hány körből álljanak a versenyek; Rules – itt kapcsolhatunk be néhány betartandó szabályt, köztük a hibás start "engedélyezését". A szabályokat amúgy abszolút pontosan áthozták a játékba, ha valami történik a pályán – csakúgy mint a valóságban – megjelennek a különböző színű zászlókat lobogtató pályamunkások. Ha például arra támad kedvünk, hogy lenyessünk egy kanyarból, nem marad el a büntetés, mely időt a bokszban kell letöltenünk. Ha pedig túl sokat szabálytalankodunk, nem haboznak bemutatni a fekete zászlót, magyarul diszkvalifikálni fognak minket.



Monaco bizony nem egy csúnya hely



Hiába a késői fékezés, az egyik kerék menthetetlenül leszakadt

Az opciókat tartalmazó menü egyébként nem keverendő össze a Configure menüvel: ez utóbbinál a grafikán, a hangon és az irányításon finomíthatunk. Ha mindennel megvagyunk, a saját beállításainkat a save-vel menthetjük el.

Mielőtt elindulnánk a versenyeken, a garázsba lépve módosíthatunk autónk legapróbb részletein is. A szokásos terelőszárnyak és hasonlók állítgatásán kívül még a tervezőmérnökök munkájába is beleszólhatunk (Engineer setup): állítgathatunk a motor maximális fordulatszámán, vagy a felfüggesztés paraméterein és egyéb ilyen – inkább csak a profiknak javasolt – cuccokon. A garázs paneljein alul kérdőjeleket találunk, ezekre rákattintva enciklopédiaszerűen pontos adatokat tudhatunk meg az éppen vizsgált alkatrészről. Ugyanúgy, ahogy a GP 2-ben, ebben a játékban is megvizsgálhatjuk az ún. telemetrikus adatokat is, melyekkel összehasonlíthatjuk az egyes körökben nyújtott teljesítményünket. Ha már elrajtoltunk, később a bokszba kiállva már csak üzemanyagot vehetünk fel, vagy kereket cserélhetünk. (A munkálatokat a Backspace-szel nyugtázhatjuk.) A bokszszal rádión tartjuk majd a kapcsolatot.



Az alagútba behajtva hirtelen alig lát valamit napfényhez szokott szemünk

Bár nem vagyok az a megszállott típus, aki minden egyes pályát már kívülről ismer, hogy hol, hányadik sebességben kell bevenni a kanyarokat, véleményem szerint a fanatikusok is megtalálják a játékkal a számításukat. Forma 1-es kocsit – bevallom – még nem vezettem, de azt például tudom, milyen az, amikor úgymond vízen fut a jármű, és ezt tökéletesen ugyanúgy éreztem a játékban is, amikor véletlenül nem tettem fel az esőgumikat a nedves aszfalthoz. Billentyűzettel egy kicsit körülményes az irányítás, ezért ajánlott egy kormány használata. Az összkép persze nem lenne tökéletes, a többi versenyző nélkül: az ellenfeleink mesterséges intelligenciája igen magas fokon áll, ha például bevágunk eléjük, és hirtelen lassítunk, ők is fékeznek – minden lehetséges módon kerülik az ütközéseket. Persze erre jó okuk van, hiszen az autók (ha realisztikusan játszunk) ugyanolyan könnyen törnek, mint a valóságban – azt gondolom nem kell magyarázni, mit jelent egy terelőszárny elvesztése. Van hálózati, több játékos üzemmód is, sőt amennyiben a billentyűzeten kívül csatlakoztatva van legalább egy joystick is, osztott képernyővel egyazon gépen is lehet ketten játszani. Egyedül csak az Internetes játék hiányzik.

V.Z.

f1 racing simulation

Ubi Soft

http://www.ubisoft.co.uk

LÁTVÁNYOSSÁG	7
JÁTSZHATÓSÁG	6
SZAVATOSSÁG	6
ZENE BONA	A

Minimum: P120, 16MB RAM, 4xCD, WIN95, 3Dfx kártya vagy Direct 3D-kompatibilis
Ajánlott: P166, 20MB RAM, 8xCD

F1 szimuláció még nem volt ilyen tökéletes

95%

LONGBO

VIHAR

A januári számban nem igazán tudtam lelkesedni sem az AHX-1-ért, sem a Jane's Combat Simulations akkor tesztelt produktumáért. Szerencsére egy hónap sem kellett hozzá, hogy alkalmam nyíljon egyensúlyba hozni a mérleg nyelvét. Ismét egy helikopter szimulátor van terítéken, ráadásul egy mindenki által jól ismert típus, az Apache Longbow kapta a főszerepet, ráadásul az oldalán két nagyszerű epizodistával, az OH-58D Kiowa Warriorral, és az UH-60 Black Hawkkal. A program 2 CD-nyi helyet foglal, Windows 95, és DirectX 5.0 alatt fut. Minimális gépigénye: Pentium 133 MHz vagy ezzel 100%-ig kompatibilis rendszer. Szükséges memória: min. 16-, de inkább



Két látogató a Felkelő Nap Házában

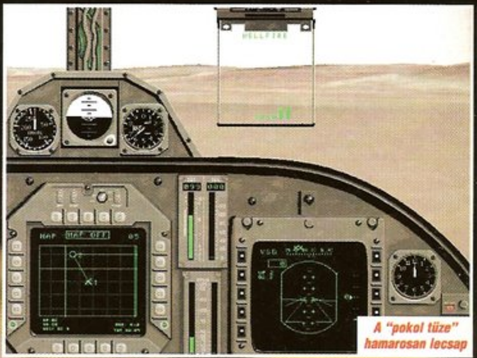
32Mbyte. Videó kártya: 2MB PCI SVGA (640x480), már csak a DirectX 5.0 miatt is, de a 3Dfx kártya is nyomatékosan ajánlott! A hangkártyának szintén DirectX kompatibilisnek kell lennie. Az egerünk lehet átlagos, szürke kis egérke az éléskamrából. A vinyón egyszer elfoglal a program small install esetén mintegy 170 Mbyte-nyi helyet, de gondoljunk a Windows 95-re is, amely igényt tart további 30 Mbyte-nyi helyre a swap file számára. A Large install 420 MByte helyet emészt !!! A CD-ROM legalább négyszeres sebességű legyen (600.000 byte/sec), különben már a kezdő intro gyönyörei is csak boszszúságot fognak okozni a szaggatott képek és a még szaggatottabb zenei aláfestés miatt. Ajánlott továbbá egy jó minőségű joystick, mondjuk Thrustmaster, vagy Microsoft & CH Product. A program többjátékos üzemmódban is futtatható, networkön, modemen, vagy közvetlen kábel összeköttetéssel. (A fenti listát nézegetve rá kell döbbennem, hogy a számítástechnikában sem rossz buli a fegyverkereskedelem!)



Párosan szép az élet

A keményebb téma után haladjunk lassan a lágyabb felé, vagyis nézzük, mit ügyeskedtek össze a programozók. Elöljáróban azonban el kell mesélnem, egy aranyos történetet: Egy kedves olvasó, aki nem sajnálta az időt, és fáradtságot, hogy közölje velem elvárásait egy programismertetővel szemben, indítványozta, hogy az unalmas típusismertetések helyett (merthogy azokat a szimulátor kedvelők úgyis ismerik), foglalkozzam többet magával a programmal. A 7-8 éve, mióta az 576-ban megjelennek cikkeim, mindössze ez volt a 2. vagy 3. levél, amit olvasótól kaptam. El kellett gondolkodnom azon, hogy eddig vagy beletörődött mindenki a megváltoztathatatlanba és azért nem reklamált, vagy nem is olvas senki, esetleg tetszett, ami eddig kikerült a "tollam alól"? A kedves levélíró javaslatán elgondolkodva, ebben az ismertetőben szándékosan kerülni fogok minden repülő technikára vonatkozó utalást, és csak arról fogok írni, amit "a pénzéért kap a vásárló"! Bár azért érdekelne, hogy a cikket olvasók hány százaléka tudna rá válaszolni, mitől lett az Apache: Longbow?

Na! Kezdjük az elején! A Longbow 2 dobozát kinyitva, találunk benne egy vastag kézikönyvet, (Longbow 2 Reference Manual), és két keskenyebbet, az installálási segédletet, valamint több játékos üzemmódhoz szükséges tudnivalók leírását. Ezeken kívül a dobozban helyet kapott még egy billentyűzet-táblázat, valamint maga a CD-tartó doboz, a 2 db CD-vel. A lemez borítója egy narancssárga fényben tündöklő tűzfüggöny előtt lebegő szürke, Hellfire-rakétákkal teleaggatott Apache helikoptert ábrázol. A disktartó jobb- és baloldali éleit a "LONGBOW 2 - Windows, 95 CD" felirat díszíti. A két oldali elhelyezés előnyei, hogy a polcra helyezés módjától függően alulról felfelé, vagy akár felülről lefelé is tökéletesen el tudjuk olvasni kedvenc játékunk nevét. Ha szemből szemléljük a lemezborítót, a műanyag doboz baloldali szürke sávján – mint marcona hős, duzzadó bicepszén ékeskedő tetkó – is látható, egy piszkos-fehér színű "2 CD" felirat, utalva a dobozban fellelhető mennyiségi mutatókra. A tartóból óvatosan kiemelt CD-t a CD-ROM-ba helyezve az installálás során semmilyen megoldhatatlan problémával nem találkoztam, merev lemezem átszellemülten engedte át magát a harminckét-bites élvezetnek. (Tetszik az új stílus? Akkor folytatom!) (Khm. Nem maradhatnánk esetleg mégiscsak a típusismertetőnél? – C)



A "pokol tüze" hamarosan lecsap

A PROGRAM INTROJA:

Egy csendes reggelen, amikor még alig világít a pirkadó nap zsenge fénye, gyíkocska leselkedik egy faágról, fel az égre. Talán hosszúra nyúlt estebédje? Hosszasan nézek farkasszemet vele, a hüllő tekintetétől valami jeges érzés fut végig – egykor, katapultálásra alkalmasnak ítélt – gerincemen...

De mi fényt látok ez ördögi tekintetből visszatükröződni! Narancssárga robbanás az, mi ez édeni csendet megtöri. A robbanás elrepíti gyík uraságot a francos messzeségbe, ágaskodó harckocsicső vonja magára tekintetem. Szemem fókuszál egyet, az újabb robbanás fényében észreveszem: egy ipari létesítmény az, mit a gazok, éppen ripityára lőnek. A barakkokban – melyek szebbek, mint némely úgynevezett szükséglakás nálunk, – gyermekek és szüleik élnek. Az árva hinta, egy menekülő apu után



Hm, úgy látszik, mostanában minden kormány balra húz...

OW 2

lendül, miközben lövedékek húznak át vészes ívet írva, az égen keresztül. Sárgán izzó szikraláncok, csikorgó fém hajlott ívű haláltusája. Nagypapi műhelye is csillagszórós lécesőben a mennybe száll, de az OH-58D Kiowa Warrior már lesben áll. De jaj! őrá is les-

MADARAK

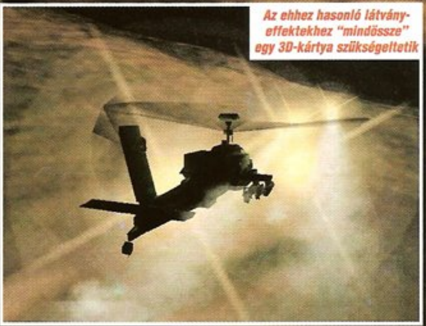
nek, szegénykét marcona Hindek üldözik. Légvédelmi rakétáik által, egy gyárkémény megfeleztetik. Menekül a kis heli, majd egy domb mögött hirtelen, bátor hátraarcot csinál. Az eddigi rejtekhelyről mellé emelkedik két, izmosabb jó barát. Ha már voltál együtt moziban izguló óvodásokkal, tudod: ilyenkor tör elő belőlük a hangzavar. Nevetve-sikítva buzdítják a jókat, s üldözik hangjukkal a gonoszokat. Közben a film nem áll meg, a "jók" lövik a púpos Hindeket, s azok húzzák a hosszú, tűzvörös csóvát. Sorra kerül itt mindenki, a rossz megkapja jussát. Végül győztesen térnek haza a hős legények, támaszpontjuk békés, akár egy madárfészek...

MENÜRENDSZER:

A "vászonra festett madárfészek", vagyis a támaszpont képe már ismerős az előző részből, a déli oldalon található kis házikó a "kapus szoba" (Exit to Operating System), a keleti oldalon található épületben található az öltözőszekrényünk (Select Pilot), az északkeleti kisebb hangárban készítik fel gépeinket egyedi bevetésekre (Single Mission), a mellette található nagy hangárban születik "a sikersztori" (Campaign). A hangár előtti készenléti helikopterrel vezethetjük le a hirtelen támadt ingereinket (Instant Action), a nyugati oldalon található híradóközpontból érhetjük el a haverokat (Multi-Player), és a legfontosabb se maradjon ki, a központi épületben töltik tölcsérrel fejünkbe a tudományt (Tutorial/Training). A program minden egyes menüjére jellemző, hogy egerünkkel egy gyönyörű grafikán kalauzolva találunk rá a kiválasztandó pontokra. A tantermi épületben pl. makettek lógnak a mennyezetről (rájuk klattyintva tudjuk az egyes típusokon elvégezni az alapkiképzést), a könyvek valamelyikére bökve pedig egyéb kiképzési feladatokat gyakorolhatunk. Említettem a gyönyörű grafikát: a vizuális élvezet végigkísér bennünket egészen a pilótakabinig. Aztán a felszállás után, mintha egy egészen más világba csöppennénk. Nem csúnya ez a világ, csak jóval sivárabb, mint amihez előtte már hozzászoktatták szemünket. A sztyeppét a sivatagtól csupán az enyhén zöldes árnyalata különbözteti meg, az ellenség a terepen igen gyéren települ, itt-ott található belőlük néhány darab: általánosan hiányolom a januári számban etalonnak kinevezett Apache-ban megszokott tömegjeleneteket. A grafika sebessége 3Dfx kártyával kifogástalan, nélküle azonban hajlamos kiemelni konfigurációnk gyengeségeit. Hogy jó dolgokról is beszámolhassak, a programozók egy remek küldetésszerkesztőt (Mission Planner) kreáltak, a hadműveleti tisztek (hadművészek) nyálképződése biztosan beindulna tőle. Nekünk, szimulátorkedvelőknek a műszerfalak jelentenek hasonló gyönyörűséget. Meg is kapjuk őket, a különböző típusokban az adott gépre jellemző műszerezettségű táblák "rontják" a kabinból való kilátást. Manapság egyre többször áll rá szám, hogy a programhoz mellékelt kézikönyveket dicsérjem. Nagyon-nagyon meg tudják könnyíteni a tesztelést, mostanság elképzelhetetlen az a sziszifuszi munka, amit az őskorban elkövettünk, mire megfejtettük bizonyos "kütyük" funkcióját, kezelését. Így van ez most is, nagyszerű ábrák, és kommentárok mutatják be az MFD különböző üzemmódjait, a rajtuk megjelenő egyes szimbólumok jelentéseit. Szükség is van rá, mert még az öreg digit-ász rókáknak is tartogat meglepetéseket! Gondoltak a kézikönyv szerkesztői az egészen kezdőkre is, nekik több oldalon keresztül magyarázzák a helikopter repülés-elméletét. Később áttérnek a harci kiképzésre, a programban szereplő helikopter típusok (!) és fegyverrendszerek ismertetésére, a különböző harci manőverek alkalmazásának előnyeire. Az alapos felkészülés fontos is azoknak, akik a kiképzést követően az Öböl-térségben, Iránban, vagy Azerbajdzsánban vesznek majd részt, éles bevetéseken.



Éjszakai vadászat



Az ehhez hasonló látványeffektekhez "mindössze" egy 3D-kártya szükségeltetik

Széchenyi János

longbow 2

Electronic Arts/Jane's Combat Sims

http://www.ea.com

LÁTVÁNYOSSÁ	G
JÁTSZHATÓS	ÁG
SZAVATOSSÁG	
ZENEBON	A

Minimum: 133, 16MB RAM, 4xCD, WIN95

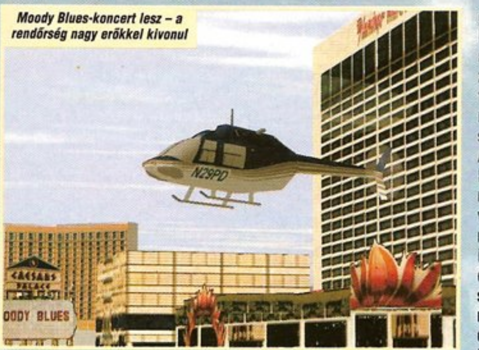
Ajánlott: P166, 32MB RAM, Win95-kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

3D-kártyával ugyan csillog-villog, de a terep azért kicsit sivár

88%

Civil a (légi) pályán

Flight Simulato


Moody Blues-koncert lesz – a rendőrség nagy erőkkel kivonul

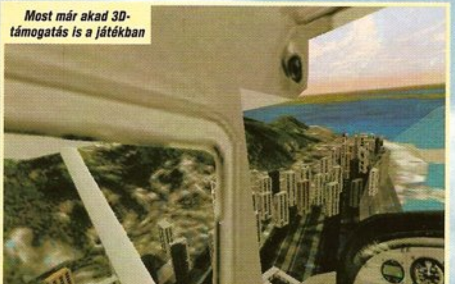
1983-ban, vagyis 15 évvel ezelőtt jelent meg az első Microsoft által fémjelzett Flight Simulator program. A Commodore 64-es verziójával – ha nem csal emlékezetem – 1986-ban találkoztam először. Rettentően lassú volt, és mai szemmel nézve rémesen csúnya, de kitartóan "nyösztettük", mert az akkori "játék" programok között ez volt a legkevésbé JÁTÉK, ez közvetítette a leginkább azokat az információkat, amitől olyan megbecsültek voltak értékrendünkben "a" pilóták.

Ebből a programocskából érezhettünk rá, hogy a repülőgép vezetők szakmája nemcsak hősies bátorságot, hanem komoly szakmai felkészülést is igénylő mesterség. Vízválasztó volt ez a program, még a "szimulátorosok"-on belül is, mert ezzel tényleg csak azok tudtak hónapokon át "molyolni", akik megszállottan vonzódtak a repülés iránt. Egy későbbi verziót tesztelve írta egyszer egy MALÉV-pilóta, hogy aki ebben a programban 100-ból legalább 90-szer hibátlanul leszáll, az jelentkezhet náluk, megnézik maguknak, mit tud a srác…

Tény, hogy a Flight Simulator-sorozat egyetlen tagja sem képviseli a könnyen fogyasztható, játéktermi "essünk neki, és hadd szóljon"-stílust (bár a C64-es verzióban volt elrejtve egy I. világháborús "lövöldözős" küldetés is). Itt el kell mélyedni a témában, utána kell olvasni, esetenként több tucat lezuhanás árán "kitapasztalni", hogy mitől is marad levegőben a fémmadár, hogyan lehet odatalálni "A" pontból "B"-be, hogyan lehet útközben takarékoskodni az üzemanyaggal, hogyan lehet elkerülni az összeütközéseket a zsúfolt repülőterek közelében, stb., stb.

A Flight Simulator 98 programozói sem változtatták meg ezt az irányvonalat, de természetesen a program rengeteg újdonságot tartalmaz. Kezdem az egyik legizgalmasabb kérdéssel, az "és mikkel lehet repülni benné"-vel: Bell 206B JetRanger III helikopterrel, Cessna Skylane 182S, Learjet 45 repülőgépekkel, mint új csapattagokkal, de megmaradtak a Flight Simulátor veteránjai is: Cessna Skylane RG, és Extra 300S, Boeing 737-400, Schweizer 2-32 vitorlázógép, és a Sopwith Camel első világháborús kétfedelű vadászgép matuzsálem. Az egyes repülőgépek programbeli "viselkedését" a gyártó cégek képviselői tesztelték. Valószínűleg elégedettek lehettek az eredménnyel, – egyébként talán a nevüket sem adták volna hozzá – az átlag felhasználóknak azonban, egy átlagos számítógépen, főleg billentyűzetről vezetve, keményen meg kell küzdenie a levegőben maradáshoz. Bólogatnak, billegnek a gépek össze-vissza, nem nagy élvezet a velük való "birkózás". Igaz, ez a Flight Simulator valamennyi változatára igaz volt eddig is. A 3D gyorsító és a fejlett grafikai technológia, amelyet alkalmaztak, minden eddiginél élethűbbé varázsolja a programot. Kárpótolhatnak a fentebb említett keservekért a tökéletesebb kidolgozású műszerfalak, ill. a rajtuk megjelent újdonságok: nemcsak billentyűzetről lehet már pl. felnyomni a gázkart, vagy tekergetni a műszerek hitelesítő gombjait, hanem egy kézfej alakú mousepointerrel ez szintén megtehető. Nagyon hasznosnak találtam a tesztelés közben, hogy pl. a Bell 206B helikopter műszerfalát, a Windowsban megszokott ablakkezelési technikával kicsinyíthettem, nagyíthattam, vagy akár a bal szélről középre, kissé felfelé is eltolhattam, segítve ezzel a kilátást a kabinból. A látványon kívül tökéletesedtek a hanghatások is, és a kettő együttese, már-már tényleg képes azt az illúziót kelteni, hogy egy valódi repülőgép fedélzetén tevékenykedünk. A rádió- forgalmazást hallgatni, számomra legalább akkora élvezetet jelent, mint kitört szárnnyal, összevissza hajtogatott propellerrel, a gép hátán végigcsúszni az irányító torony előtt. Újdonság a multiplayer-funkció is, amelyben gyakorolhatunk kötelékrepülést, vagy akár csoportos műrepülő bemutatót is tarthatunk. A Flight Simulator 98-ban már valamennyi földrész fölött találunk repülési lehetőségeket. Több mint 3 ezer repülőtér, 45 főváros, 20 egyéb város, valamint Hong Kong fotorealisztikus légterében bújócskázhatunk a felhők között. Párizs fölött repülve pl. nemcsak az Eiffel toronyban, hanem egyéb, nevezetesebb épületek látványában is gyönyörködhetünk. Sajnos Magyarország felett még nem adatott meg nekünk, hogy tekereghessünk, pedig szívesen "beköszöntem" volna egy-két drága jó barátom ablakán. Na, talán ha már majd mi is Únió-tagok leszünk… De hogy egy kis izgalom is pezsdítse – egyelőre a messzi idegenben megejtett – bámészkodásaink, a beállítás függvényében megtapasztalhatjuk a légi csúcsforgalmak veszélyességét is.


Roppant fenyegető lehetek ezzel a sportgéppel, ha az anyahajóról egy Hornetet indítottak rám elfogásra!


Most már akad 3D-támogatás is a játékban

Említettem már, hogy igen-igen "macerás" a program. A tökéletes realitás megnehezítette a feladatok végrehajthatóságát. Éppen ezért a program tartalmaz egy repülő iskolát, ahol az angol nyelvet, és a repülési szakzsargont jól ismerők leckéket vehetnek. Oktatóink igen bátor karakterrel felruházott "egyéniségek", mert az alattunk vihánколó gép irányításába véletlenül sem avatkoznának be, engedik, hogy összetörje magát a buta hallgató, miközben ők halál nyugisan darálják a tennivalókat. (Az MHSZ-ben annak idején volt olyan rep. oktató, aki a műszerfalra felpakolt lábakkal olvasta a Népszabadságot nebulója mellett, egy másik pedig, igaz

az gépkocsi oktató volt, részegen aludt – ezek az oktatók, úgy látszik, a világon mindenütt, már csak ilyenek! – Lényeg, hogy az FS98 még ebben is a realitásokra törekedett.) A tréfát félretéve, most következzenek a komoly dolgok: A programhoz mellékelt Pilot's Handbook a nyolcadik oldaltól, egészen a hetvenegyedik oldalig repülő útvonaltérképeket (enroute charts), ill. repülőterek körzeti térképeit (area charts) közli. Már az FS98 elődeivel is nagyon komoly útvonal-repüléseket lehetett végezni, ehhez azonban nem elég az a tudásanyag, amivel egy átlag szimulátorrajongó rendelkezik. Akik a repülőtérképek speciális jelrendszerével még sohasem találkoztak, azoknak megérteni nagyon nehéz, sőt: lehetetlen. Márpedig Microsofték sem törték magukat, hogy a térképeik mellé bővebb magyarázatot fűzzenek…

Szerencsére két úriember, nevezetesen Matthias Honerkamp és Martin Jetter még 1985-ben fontosnak találták, hogy az ez irányú tudásanyagukat megosszák másokkal is, ezért megírták "Fliegen mit dem Mikro" című könyvüket, melyet a Műszaki Könyvkiadó 1988-ban "Repülés mikroszámítógéppel" címen, magyarul is megjelentetett, kiadott. A könyvet Háy György pilóta, és okleveles gépészmérnök lektorálta, ill. egészítette ki függelékkel. Köszönet nekik érte, mert más, ez irányú szakirodalomról, amely a köz által is elérhető lenne, nem tudok! A következő információkhoz tehát – közlöm – ebből a könyvből jutottam.

Mivel a könyv teljes anyaga értékes ismeretek tárháza, nagyon nehéz volt eldöntenem, mit részesítsek előnyben ezekből. Végül is úgy döntöttem, hogy a programot megvásárlók számára a legnagyobb segítséget az fogja jelenteni, ha legalább a térképjelekkel tisztában lesznek. Még mielőtt bárkinek a kedvét szegném, talán némi reményt nyújthat, hogy az FS98 térképei jóval kevesebb adatot, jelölést tartalmaznak, mint a valódi repülőtérképek.

A körzeti térképek jobb felső sarkában, egy keretben található megnevezések, mögöttük számmal:

"Elevation" > A repülőtér tengerszinthez mért magassága lábban (ft) ;

"Coordinates" > Az adott repülőtér északi hosszúság (N – fok/perc) és nyugati- (W), vagy keleti- (E) szélesség adatai.

"ATIS" > (Automatic Terminal Information Service-Communication radio frequency) folyamatosan sugárzott jelentéseit minden félórában, tudjuk venni repülőgépünk fedélzetén (ha bekapcsoltuk a rádiót, és ráhangoltuk az adott körzet frekvenciájára). Megérheti a rendkívüli "fáradságot", mert legújabb helyzetnek megfelelően tájékoztatnak az aktuális helyi időjárásról, és az esetleg váratlan eseményekről, pl. lezárt kifutópályákról.



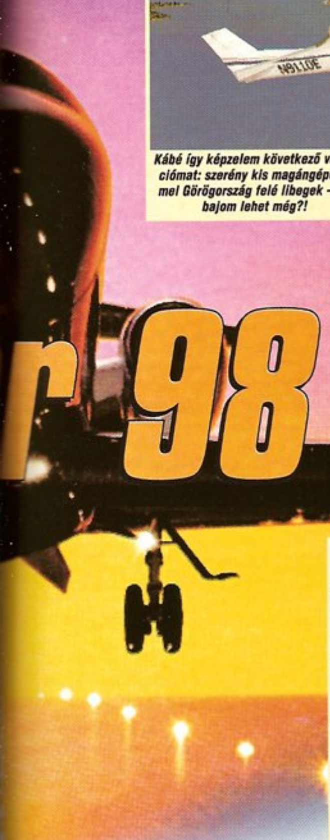
Kábé így képzelem következő vakációmat: szerény kis magángépemmel Görögország felé libegek – mi bajom lehet még?!



A műszerfal már kinézetre is jóval egyszerűbb, mint egy Tamagocsi-játék…



Szent Isten! Én csak azt akartam megtudni, mennyi az idő…



Egyéb térképjelek:
"Ötágú csillag": forgó fény napnyugtától napkeltéig
Téglalap keretben "CT": (Control Tower) Irányító torony
Északra mutató "N" betűs nyíl melletti kisebb nyíl, pl. "VAR 11∞ E" felirattal: a könyvben ez úgy szerepel, hogy Magnetic VOR Radial: a körsugárzó rádió-irányszögadók radiáljai a mágneses északhoz viszonyítva.
Megközelítési térképjelek (Approach Charts): Megjegyzés: az egyes szimbólumok megjelenhetnek az útvonal- vagy körzeti térképeken is.
Rádió szimbólumok: VORTAC/VORDME: VOR távolságmérő berendezéssel; DME: Distance Measuring Equipment, magyarul távolságmérő berendezés. Ezen közvetlenül leolvasható egy VOR-állomástól való távolság, ha az DME-vel párosul; TACAN: a DME katonai változata, polgári repülőgépeken is lehet venni; LOM: megközelítési rádió-irányadó (NDB) külső jeladóval (OM); OM: (Outer Marker) külső jeladó; MM: (Middle Marker) középső jeladó; ILS: (Instrument Landing System) műszeres megközelítési vagy leszállító rendszer.

A rádióadók jelölését és frekvenciáját bekeretezve ábrázolják. Ebben a példában (FS98 20. oldal) a rádió-irányadó neve "DENVER", és a 117,9 MHz frekvencián sugároz. A frekvencia előtti "D" azt jelenti, hogy a VOR DME-vel van felszerelve. Az iránysáv-adókat (localizer), ill. az ILS-frekvenciákat legömbölyített keretekben ábrázolják, és négy betűből álló azonosítójelük van. Ha ezek után sem tud még valaki tökéletes leszállásokat produkálni, azon egyáltalán nem csodálkozom. Befejezésül szerepeljen itt egy rövid részlet a fent említett könyvből, a szerzők hogyan képzeltek el egy leszállást még az FS2-őn C64-en, Chicago O'Hare repülőterén: 13,7 DME-kijelzésig a 4000 láb magasságot kell tartani. Ezután 2700 láb magasságra lehet süllyedni. Számítsuk ki most hozzávetőlegesen a süllyedési rátát! Kb. 90 csomó sebesség mellett 1,5 tengeri mérföldet teszünk meg percenként. A NOLEN-SALTZ távolság 6,7 NM, megtételéhez tehát kb. 4 percre van szükségünk. Ez idő alatt 1300 lábnyit kell süllyedni, ami 300 láb/perc átlagos süllyedési rátát jelent. A SALTZ navigációs ponton való áthaladás után elhagyjuk a 2700 láb magasságot, és 1700 lábra süllyedünk. A süllyedési ráta középértéke kb. 300 láb/perc. A bevezetési magasság 1700 láb a HOWAR metszéspont fölött. A HOWAR-on való átrepülés után az 1040 láb minimumra süllyedünk (MDA = minimum descent altitude: minimális süllyedési magasság). Ha átstartolás válik szükségessé, jobb fordulóval az OBK VOR-ig kell repülnünk, és közben 4000 láb magasságra emelkednünk. Az alábbi adatok szerint 15 DME-kijelzésnyire távolodunk az ORD VOR-tól, és innen készülhetünk a bevezető megközelítésre. A Chicago O'Hare-n való leszállához kb. 10 percre van szükség. Ezt az időt szándékosan szabták ilyen hosszúra, hogy a gépet nyugodtan stabilizálni lehessen.

Remélem világos! Jó leszállást kíván minden 576 olvasónak:

Széchenyi János

flight simulator 98

Microsoft
http://www.microsoft.com

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

Minimum: P90, 16MB RAM, 2xCD, WIN95
Ajánlott: P133, 32MB RAM, Win95 kompatibilis hangkártya, 3D-kártya

A tökéletes élethűség miatt ezt én már nem nevezném játéknak

90%

CINKELT LAPOK

Az utóbbi hónapban kaptunk néhány analóg meg digitális levelet annak kapcsán, hogy túl kevés volt a cheat az 576 utóbbi számaiban. Khm, ebben van némi igazság, de tegyük hozzá, hogy nem akartunk senkit százéves darabokkal szórakoztatni. De azért most – mielőtt T.J. ismét belebonyolódna a Tomb Raider 2. végigjátszásának rejtelmeibe, – kezdésnek rögtön el is hintünk párat az aktuálisabbak közül. Esetleg marad későbbre is, ha grafomán újságíró barátunk nem hozza szokásos formáját...

OVERBOARD!

Vári Zoli ugyan az ismertetőben egy csöppet unalmasnak találta a játékot, de hát ez általában minden játéknál úgy van, amelyikben az első pályán sem tud átjutni az ember. Az alábbi passwordök talán meghozzák mások kedvét a játékhoz:

Level - Password
1-2 - hajó, koponya, hal, horgony, hajó, horgony
1-3 - hajó, horgony, koponya, hajó, horgony, hal
1-4 - koponya, hajó, hal, horgony, horgony, hajó
2-1 - hal, hal, horgony, hajó, koponya, horgony
2-2 - koponya, horgony, horgony, hal, horgony, hajó
2-3 - hal, horgony, hajó, hajó, hajó, koponya
2-4 - horgony, hal, hajó, koponya, koponya, hal
3-1 - hajó, koponya, koponya, hal, horgony, koponya
3-2 - hal, koponya, horgony, hal, koponya, hal
3-3 - hal, hal, hajó, koponya, hal, hajó
3-4 - hajó, horgony, hajó, hal, horgony, hal
4-1 - koponya, koponya, horgony, hajó, hal, hal
4-2 - hajó, horgony, koponya, hal, hal, horgony
4-3 - koponya, hajó, koponya, koponya, hal, hajó
4-4 - hajó, hal, hajó, hal, hajó, horgony
5-1 - horgony, hajó, hal, koponya, hal, hajó
5-2 - hal, hajó, horgony, koponya, hajó, hal
5-3 - hajó, hal, koponya, horgony, horgony, koponya
5-4 - koponya, hajó, horgony, hal, hajó, koponya

GRAND THEFT AUTO

Autót lopni mindig is szórakoztató mulatság volt – különösen akkor, ha az embernek nem kellett attól tartania, hogy az önkormányzat szabálysértési eljárást indít az ember ellen "jogtalan használatba vétel" címén – mint ebben a játékban is. Az alábbi csalásokkal még szórakoztatóbb lesz az ügy. A cheateket a karakterválasztó képernyőn kell Del begépelése után megadni:

ITSGALLUS: az összes város összes szintje
NINEINARROW: mint az előbbi
SUPER WELL: mint az előbbi
IAMTHELAW: nincs rendőrség
STEVESMATES: nincs rendőrség
ITCOULDBEYOU: 999.999.999 pont
SUCKMYROCKET: az összes fegyver, páncél és egy szabadulócédula
ITSTANTRUM: végtelen élet
6031769: végtelen élet
HATE MACHINE: RAISES POINT VALUES
BUCKFAST: a * megnyomására (a numerikus billentyűzeten) felveszi az összes fegyvert

Az alábbi cheateket pedig csak szimplán be kell gépelnünk a főmenüben

TRAMO: az összes pálya
CARBO: az összes autó
LEALL: az összes liga

WC PROPHECY

Természetesen az űrhajószimulátorok új sztárjához is van néhány csalás a tarsolyban. A küldetéskiválasztó képernyőn gépeljük be

ALSWANTMORESHIPS

és a Z megnyomása után nemcsak saját, hanem Kilrathi űrhajókat is kipróbálhatunk.
Repülés közben pedig próbáljuk ki az alábbi darabokat:

GOODTARGET – "célzóvíz"
MORETUNES – technozenék
DYNOMITE – ezután a Ctrl+F12-vel befogott célpont megsemmisül, CTRL+C ki/bekapcsolja az ütközéseket, CTRL+I pedig a sérthetetlenséget

FIFA '98

Természetesen gondolunk az elborultabb kedélyű játékosokra is, akik kiválóan idegesíthetik magukat/másokat az alábbi kódokkal. A játékosok editálásánál írjuk be névnek az alábbiakat és nagyszerű effektusok csalhatók elő:

DOHDOHDOH
EAC ROCKS
FOOTY
JOHNNY ATOMIC
UR1OFUS
XPLAY

MAGESLAYER

A vidám csihi-puhi egy idő után unalmassá válhat, már amennyiben a t. játékos a bántalmazott fél. Ezen szomorú esemény helyett jóval élvezetesebbé teszi a játékot, ha a konzol lehívása után elhelyezünk benne néhány baráti huncutságot:

IMPULSE 10 – mágikus támadás
IMPULSE 11 – isten mód
BIGFINALE – lejátsza az endsequence-t
FLY – repülés ki/be (először ugrani kell)
ODE TO JACK – az összes szörnyet megöli a pályán
A MOVEME X,Y,Z – a megadott koordinátába teleportál

WARWIND II

T.J. szerint a játék rendkívül ronda, ámde annál kellemesebb vele játszani. Különösen ha az ember az Enter után bepötyögi az alábbi kis szózatokat.

!THE SUN ALSO RISES – látható lesz az egész térkép
!GOLDEN BOY – kapunk 5000 nyersanyagot és 1000 butániumot
!I AM THE BISHOP OF BATTLE – megnyerjük a küldetést
!THE GREAT PUMPKIN – megnyerjük az egész hadjáratot
!ON A MISSION FROM GAWD – sokkal gyorsabb építés és nyersanyag

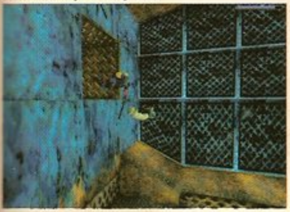
Ha valamelyik cheat aktiválódott, azt 'Cheater most foul' felirat jelzi.

TOMB RAIDER II

(folytatás az előző számból – szép tömören)

40 ÖL MÉLYEN

• Miként az a pálya nevéből is sejthető, Lara tengeralatti túrája elég hosszúra sikeredik. A meglehetősen baljós végkicsengésű átvezető képsor után újabb kedves kis állatkával ismerkedhetünk meg: a nagy fehér cápával. Vele nem érdemes harcba bocsátkozni, inkább vegyünk egy 180 fokos fordulatot és kövessük az óceán fenekén szétszóródott szemetet. Rövid úszkálás után egy kissé rusztikus hajóroncshoz érünk, ebbe bejutni a horgony melletti kis nyíláson lehet. Az első teremben rögtön vegyünk is egy mély lélegzetet, majd éhes barátunk (értsd: cápa) harapdálását kerülgetve kezdjük el hosszú túránkat a hajó belsejében.



• Az első, igazán kemény feladat annál az ajtónál várja Larát, amit négy lángcsóva véd. Itt igen problémás lesz az átjutás, mivel a lángokat csak egy rövid időre kapcsolhatjuk ki, így mindent a lehető legtökéletesebben és leggyorsabban kell végrehajtanunk. Először is sétáljunk vissza egy meglehetősen árnyékos folyosóhoz, ahol egy létra vezet felfelé. Ezt megmászva egy kapcsolóhoz jutunk, amivel kinyithatjuk egy távoli folyosó végén található ajtót. E teremben találhatjuk az 1. számú kapcsolót, ami időlegesen kioltja az elülső lángokat. Rögtön rohanjunk is a kialudt lángok helyére, s vegyük használatba az itt megbúvó 2. számú kapcsolót. Újabb ajtó nyílik, mégpedig a vízzel borított folyosóról (azaz pont az 1. számú kapcsolóval ellentétes irányba fussunk). És igen, a kedves játékos rálelt a 3. számú kapcsolóra, ami a hátsó lángcsóvákat iktatja ki. Eztán már csak vissza kell rohanni az 1. számú kapcsolóig, majd egy viharos sprinttel végig az immáron átjárható folyosón (tán mondanom se kell, hogy e procedúra során nem árt igen sűrűn menteni). Futkosásaink során különösen vigyázzunk a padlón rejtőző keresztlécekre, amiken csakis ugorva juthatunk át.

• A pálya végén még lesz egy problémás rész: két hatalmas, szemétkupacokkal teli terem. Áskálódásainkat kezdjük a legalsóban, itt az egyik sarokban találunk is egy ládát, amit egy kicsit odébb húzva fel tudunk kapaszkodni a hasadékba. Odafönt meglehetősen baljós látvány tárul szemünk elé: egy kapcsoló. Ezt használatba véve a felső szintről ereszthetünk le néhány tonna szemetet, ami Larának ezúttal pont kapóra jön. Hősnőnk így már feljuthat a másik sarokban lévő nyílásba és két másik feljáratot (a létrák mellett) is igénybe vehet. A jobb oldali feljáraton át másszunk vissza az előző terembe, s induljunk el balra a fal mentén. Hamarosan egy kapcsolóhoz érünk, ezt húzzuk is meg. Eztán potyogjunk vissza a lenti terembe, s a bal oldali feljáraton át másszunk fel a másik szobába is. Itt tornásszuk fel magunkat a szeméthalom tetejére és egy jól kiszámított ugrás után használjunk egy másik kapcsolót (becsszóra, ezen a pályán ez az utolsó...). Eztán már nincs is más dolgunk, minthogy visszasétáljunk az alsó terem egyetlen fel nem derített hasadékához, s ide másszunk is fel. A szokásos pálya végi idill persze ezúttal sem maradhat el: előbb egy békaembert, majd két különösen tagbaszakadt tagot kell az élet árnyékosabb oldalával megismertetni.

A MARIA DORIA RONCSA

• Elég visszataszító egy pálya, mivel a legkevésbé sem lineáris – azaz a T.J. bölcs tanácsait nélkülöző játékosra igen hosszú tortúra vár, míg megleli a helyes irányt. Már a kezdet se túl bíztató, mivel a hatalmas zuhanás azonnali elhalálozással egybekötött loccsanással ér véget. Ezt megelőzendő háttal előre ugorjunk le, s esés közben kapaszkodjunk meg a peremben. Na, most már nyugodtan lepottyanhatunk. Rövid felderítőutunkat rögtön két rosszfiú keresztezi, hidegre tételük után nézzünk be abba a szobába, ahonnan előbukkantak. A sarokba pillantva már mindenki sejtheti, hogy újabb tömbtologatás következik. A célállomás ezúttal a közeli kis folyosó, ahová a három kockát be kell juttatni. E rövid kis inermezzo után válasszuk mondjuk a jobb oldali, újonnan megnyílt keresztfolyosót és vágtassunk végig rajta. Verőlegényekből itt sincs hiány, rögtön bele is botlunk három keményebb egyedbe, úgyhogy nem árt egyet még e vérgőzös fordu-



lat előtt menteni. Nemsokára egy hatalmas terembe jutunk, de a látszat ellenére itt még nincs semmi dolgunk. Viszont nyílik a teremből egy másik folyosó is, na itt igazi Tomb Raider2-féle idill vár Larára: üvegszilánkok, lángoló verem, valamint egy kulcs. A kulcs a kulcs, tehát némi ugrabugra és csimpaszkodás keretében szerezzük is meg (remélem mindenki emlékszik még arra, hogy az üvegcserepek közt csakis sétálva lehet átjutni), s térjünk vissza a kockatologatós folyosóra. A még fel nem derített járat egy enyhén lepusztult szobába vezet, ahol rögtön rá is lelhetünk a kulcsunkba illő lyukra (rossz az, aki rosszra gondol...). Eztán újabb vérfagyasztó kapcsolónyomogatás és harci jelenet következik, minekután vissza is térhetünk a már meglátogatott nagyterembe, ahol immáron szabad az út. Ja, még ezelőtt zárjuk vissza a kapcsoló#1-gyel a kapcsoló#2-t rejtő ajtót, a (jóval) későbbi idegösszeroppanást elkerülendő.

• E pályán legfőbb gyűjtögetnivalónk három áramkörmegszakító lesz. Az első példányt a csónakos szobától nem messze, egy méretesebb terem alsó szintjén fogjuk találni egy kapcsoló társaságában. Innen kissé macerás lesz a visszajutás: először is fussunk körbe, valahol a padlón ugyanis van egy kapcsolópanel, mely egy titkos csapóajtót nyit ki a tetőn. Na, ezen a csapóajtón kell majd felkapaszkodnunk (ezzel egyébként nem árt igyekezni, mivel a megszokott időlimit most is él). A csónakos terembe visszajutva kellemes meglepetés vár ránk, mivel a padló alatti medence kissé szárazabb formát öltött, s így már kinyithatjuk az alant terpeszkedő kaput. Rövid bóklászás után (a folyosón menjünk egyenesen végig) egy jól ismert szobába jutunk (na, ezért kellett annak idején megnyomni azt a kapcsolót), itt rövid nyomogatás (már mondtam: rossz az, aki rosszra gondol) kíséretében rálelhetünk a kettes számú áramkörmegszakítóra. Eztán térjünk vissza a hosszú folyosóra, de ezúttal a felfelé vezető, sötét járatba kukkantsunk be. Nocsak, újabb ismerős helyszín! Nem baj, innen már egy jól irányzott ugrással megkapaszkodhatunk a szemben lévő erkély szélében, s itt felszedhetjük az utolsó megszakítót. No, eztán már csak vissza kell rohannunk a legelső (tudjátok: zuhanás, örök meg hasonlók) terembe és lemerülnünk az egyik sarokban található medence mélyére. A többi már nem túl bonyolult...

• ...habár a legutolsó kulcs megszerzése elég Larát próbáló feladat lesz. Ezt némi rohangálás és kapcsolónyomogatás előzi meg a parancsnoki hídon, mivel kívülről egy nagyobb falka cápa és barrakuda figyeli mély érdeklődéssel ügyködésünket. Jómagam már ekkor sejtettem, hogy valahogy, valamiért nekem ki kell másznom oda. És lőn: a már emlegetett kulcsot odakint, pontosan az ablakokkal szemben találhatjuk. Miután vízbe csobbantunk, azonnal induljunk el a hajótest mellett, s a hínárok közül kapjuk fel a céltárgyat. Mondjuk nem lesz könnyű feladat kb. féltucatnyi harapóskedvű vízilény között mindezt megcselekedni, de a látszat ellenére nem lehetetlen.

A LAKÓHELYISÉGEK

• A pálya legelején látható hatalmas gépezet működésbe hozása lesz első komolyabb feladatunk. Először is kapaszkodjunk át a monstrumon, majd némi tűzharc után sétáljunk végig a túloldalról nyíló folyosón. Innen kilépve rögtön ugorjunk is vissza, mivel piros szőnyeg helyett néhány hordó gördül Lara felé. A sarokban lobogó lángok szintén károsak hősnőnk egészségére, így a rámpa legtetejéről próbáljuk meg elkapni a falon lévő re-



pedést. Nos, így már vígan átaraszolhatunk a lángok felett, s a sarokban lévő kapcsolóval rögtön ki is olthatjuk őket. A kapcsoló feletti folyosót felderítve örömteli meglepetés vár reánk: egy újabb kapcsoló. Ez hozza működésbe a már emlegetett gépezetet, egész pontosan a tetején lévő dugattyúk helyzetét változtatja meg. A feladat gondolom mindenki számára egyértelmű: vissza a géphez, felmászni a legalacsonyabban lévő dugattyúra és szépen végigugrálni az egész soron. Persze ezt a részt nem úsztuk meg ennyivel, a sárkány begyűjtése után kapaszkodjunk fel a dugattyúkon túli folyosóra, majd haladjunk végig rajta. A szákutcától nem kell különösebben megijedni, némi kockatologatás után simán továbbjuthatunk. Rövid bolyongás után ráakadhatunk egy újabb kapcsolóra (hja, a változatosság gyönyörködtet), ezt meghúzva a népes kapcsoló-család legifjabb tagja bukkan fel a dugattyúk mellett. Na, itt mondjuk következik egy elég idegesítő ugrabugra a dugattyúkon (külön felhívnám mindenki figyelmét a Save Game opció áldásos hatására), de végül csak elérjük a vágy titokzatos tárgyát. Valószínűleg a készítők is érezhették, hogy e ponton még a leghiggadtabb játékos is egy sötét és meleg helyre kívánja őket, ezért a szokásos kapcsolónyomogatás helyett átváltottak a kallantyúhúzogatásra (emlékszik még valaki a tüzes szobára a pálya legelején?). Ezután némi úszkálás következik, itt csak egy dologra érdemes figyelni: azt a böhöm nagy halat nem érdemes macerálni, csak nyomjuk meg a falon lévő apró tereptárgyat (nem, a "kapcsoló" szót ebben a bekezdésben többet nem vagyok hajlandó leírni).

• A pálya vége szintén elég kellemetlenre sikeredett, a ferde padlójú szobában például elég sokáig elidőztem. Itt el kell vergődnünk a terem legtávolabbi sarkába, felugrani a balra terpeszkedő faldarabra, majd némi függeszkedés után már be is kukkanthatunk a túloldalt lévő folyosóra. Odaát egy méretesebb terem fogadja Larát néhány méretesebb fickó társaságában, úgyhogy mindenki készüljön föl némi tűzharcra. A felső szinten mindenesetre húzzuk el a kő(vagy ki tudja milyen)tömböt, így megnyílik a továbbjutást jelentő folyosó. A színházterem kulcsát az alsó szinten, a verem mélyén találjuk egy kőtömb alatt. Hmmm, ellenfeleink aligha pártolják a művészetet... Thália megszentelt csarnokában mindenesetre jónéhány agresszív jegyszedő várakozik a potyázókra, úgyhogy nem árt az óvatosság. Az oldalpáholyban mindenesetre egy kap..., szóval apró tereptárgy vár ránk, ezt üzembe helyezve bekukkanthatunk a függöny mögé. Ládahúzogatás, átugrás, apró tereptárgy megnyomása odaát – címszavakban ezek a rendkívül bonyolult feladatok várnak ránk e viszonylag rövid pályán. Ja, továbbjutni a verem túloldalán lévő nyíláson át tudunk.

FEDÉLZET

• Ezt a fejezetet rögtön egy jó hírrel kezdem: ez lesz az utolsó vizes pálya! E tényből mindenki merítsen erőt, mivel az előttünk álló feladatokat a lehető legnagyobb jóindulattal sem lehet egyszerűnek nevezni... Először is loccsanjunk bele a medencébe (az odalenn úszkáló kedves kis halacskák legnagyobb örömére), s a parti sziklákon felkapaszkodva rögtön szerezzük is meg az első kulcsot. Ezzel a sikerélménnyel a tarsolyunkban nézzük meg a medence alját, s a kis nyíláson át evickéljünk békésebb vizekre. Odaát egy igen méretes hajó tatja fogad minket egy lángszórós őr társaságában, úgyhogy ennyit a békésebb vizekről. A tatnál mindenesetre szemrevételezhetünk néhány gyanús objektumot, amiből már mindenki sejtheti, hogy Lara ismét kedvenc hobbijának (mi más is lehetne ez, mint a ládatologatás?) hódolhat. Először is az alsó ládát toljuk a többi mellé, e ravasz manőver után már el tudjuk mozdí-



tani a felső sort az ellenkező irányba. Az alsó ládák elhúzogatása után már fel is tárul a továbbjutást jelentő ajtó, ahol rögtön használatba is vehetjük kulcsunkat. Némi úszkálás után egy kallantyúra lelünk (mi tagadás, elég jól el van dugva őkelme), ez nyitja a kinti hajóroncson a stratégiai fontosságú csapóajtót. Nosza: létrára föl, s a gonoszul ránk vigyorgó kapcsolóval csapoljuk le az előbbiekben már felderített vizes alagutat. Ezek után már elhúzhatjuk a bejárattól jobbra lévő kőtömböt és megindulhatunk felfelé. Rövidesen egy méretesebb pocsolya előtt találjuk magunkat, ami mellesleg hemzseg a békaemberektől. Nem baj, ha harc, hát legyen harc! A Búvár Kund emlékmészárlás után ússzunk a medence végéig, ahol egy méretesebb szikla két külön járatra választja a vizet. Mellesleg a szikla lábánál hever egy sárkány, míg a továbbjutást a bal oldali járat aljánál elrejtett (NAGYON jól elrejtett) kis hasadék jelenti. Még annyit, hogy odafent, a járat végén lévő elágazásnál menjünk tovább, de a lyuknál álljunk meg egy pillanatra. A játék készítői e zuhanást igen csalafinta módon úgy oldották meg, hogy csakis maximális életerővel úszhatjuk meg (természetesen függeszkedésből pottyanjunk le), tehát nem árt egy kicsit gyógyulgatni az akció előtt. A csónakba érkezve újabb kulcsra lelünk, innen másszunk vissza az elágazáshoz, most már nyugodt szívvel elnézhetünk a már emlegetett oldaljáratba.

• Nem sokkal az előbbi tortúra után egy NAGYON nagy hajón találjuk magunkat (őrök, ajtók stb.), ahol NAGYON nehéz ugrálós részek várnak Larára. Először is verekedjük el magunkat az orrészig, különösen ügyelve a gusztustalanul nagy számban felbukkanó lángszórós őrökre. Valamelyik alsó szinten látni fogunk három nagyjából lapos, igen magas oszlopot – na ezeken kell majd végigugrálni, s végül átjutni a rozsdás törzsrészre. Túloldalt körülnézve látni fogunk a törzs oldalán egy hosszú hasadást, egy hátraugrást követően ebbe kell majd megkapaszkodnunk, s eloldalazni egy nagyobb beugróhoz. Csekélység. Az ezután következő vidám barlangtúrát már nem is részletezem, mindenesetre innen ismét vissza kell ugrani a hajóra, csak épp egy magasabb szintre. Itt látni fogunk bal oldalon egy körfolyosót, ahová egy jól irányzott szökkenéssel át is kerülhetünk. A csapóajtón nyugodt szívvel potyogjunk le, az ezután következő parázs tűzharcok, kapcsolókeresgélések és kulcsgyűjtögetések során pedig vigasztaljon mindenkit az a tudat, hogy a nehezén már túlvagyunk.

• Ha már a raktárkulcs is megvan (Storage Key), nagyjából végeztünk is ezen a pályán. Rohanjunk a hajó orrához, s a legalsó szintről, függeszkedésből zuhanjunk le (az alant látható kis kiemelkedés legyen PONTOSAN



alattunk, különben deli hősnőnk igen nedves véget ér). Ezután vergődjünk vissza a tathoz (ahol a ládákat is tologattuk), s az igen forró üdvözletek után nyissuk ki a terem legtávolabbi sarkában lévő ajtót. És igen, az angyalszobor begyűjtése után irány a verőfényes Tibet. Idegen lények, Jeti, lavina – pompásan fogunk itt is szórakozni...

TIBET ORMAI ALATT

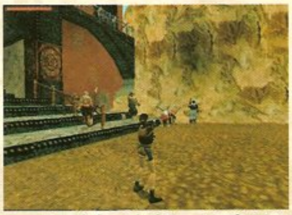
• A gyanúsan Indiana Jones-os repülőszerencsétlenséget követően Lara rögtön meg is kezdheti ismerkedését a helyi faunával, ami jelen esetben néhány jól megtermett sast jelent.



A kis völgyön szintén nem lesz veszélytelen az átkelés a leomló hógörgetegek miatt, szóval lelkiekben készüljünk fel egy kis ugrándozásra. Átszökkenni legfeljebb a kisebb hógömbök felett tudunk, így araszoljunk a méretesebb példányok közé és így próbálkozzunk. A szemközti párkányra felkapaszkodva újabb problémával nézhetünk farkasszemet: egy jókora jégfallal. Sétáljunk a kiszögellés jobb oldalához, majd egy jól irányzott ugrással törjünk át a jégen. Hiába, kemény lány ez a Lara. Annyira viszont nem kemény, hogy az ezután következő zuhanást is átvészelje, úgyhogy ezt megelőzendő még csúszás közben mutassunk be egy kitérő manővert (egyszerűbben: ugorjunk jobbra). A kis medencénél két új dologgal is megismerkedhetünk: a megmászható jégfallal illetve a lezuhanó, borotvaéles jégcsapokkal (ez utóbbitól mondjuk nem árt óvakodnunk). Utunkat folytatva hamarosan egy kis elágazáshoz érünk, itt forduljunk balra és kavarodjunk ki a szakadék széléhez. Párkányról-párkányra ugrálva haladjunk egészen addig, míg egy alsó kiszögellésen meg nem pillantunk egy gyógyszeres csomagot. Ezt a meglehetősen vérzivataros jövőre gondolva gyűjtsük is be, majd vigyázó tekintetünket a magasba emeljük. Szóval ezen a szirten kéne felkapaszkodnunk (nem kell aggódni, egyszerűbb, mint amilyennek látszik). Némi talajtorna után fel is érünk a magasba, ahonnan is festői panoráma tárul elénk: kis házikó, két fegyveres őr valamint egy motoros szán. Na, ez utóbbi különösen mókás darab, úgyhogy a gyilkolászás végeztével rögtön vegyük is használatba. Íme motorizált Lara, Tibet réme. Mint arról hamarosan mindenki meg is győződhet, szánunk kiválóan alkalmas a gaz ellen eltaposására, e képességét érdemes maximálisan ki is használnunk. Rögtön suhanjunk is el balra (mármint álljunk háttal a szakadéknak – a bal oldal ebből az irányból értendő), s néhány cserbenhagyásos gázolás után egy nagyobb síkságra (na jó, fennsíkra) jutunk. Itt a számos ugrató közül válasszuk ki a nagyjából középen állót, s pattanjunk át a több kisebb ugratóból álló úton. Egy gyors balos fordulat után álljunk is meg a jégtömbökkel eltorlaszolt barlangbejárat előtt, s pattanjunk ki a nyeregből. Nem sokkal a már emlegetett nyílás mellett rálelünk egy kevésbé méretes bejáratra, ez pont jó is lesz nekünk. Beljebb érve újabb veszélyeztetett állatfajra lövöldözhetünk, egész pontosan néhány hópárducra. Mit mondjak, ezt a játékot se a Greenpeace szponzorálta... A jégtömböket mindenesetre húzzuk be, majd toljuk félre őket az oldalsó járatba. Na, most jönnek a játékosabb részek. Szálljunk vissza járművünkre, s induljunk el körbe, az ugratók fölött repkedve. Itt két fontos szabályra kell ügyelnünk: 1) minden sikeres ugrás után mentsünk, 2) a CTRL billentyűvel mindig használjuk a turbót. Ja, és csak semmi billentyűzetpusztítás vagy winchesterformázás...

A KOLOSTOR

• E pályán már alaposan bekeményít a játék. Végeláthatatlan szobalabirintusok, ellenfelek tucatjai, szédítő magasságok – hogy csak a helyszín legfőbb vonzereit említsem. Rögtön bele is csöppenünk egy kisebb hirig kellős közepébe, ahol is szerzetesek kicsiny



csoportja próbálja már jól ismert barátainkat aprítani. Megpróbálhatunk besegíteni a hazai csapatnak, ilyenkor viszont nem árt pontosan célozni, mivel az eltévedt golyókra igen harciasan reagálnak harcművész barátaink (jómagam mindenkit leuziztam – fő a biztonság). A kolostorba való bejutás még nem túl körülményes: másszunk fel a létrán (a madárkákra nem árt figyelni), majd a kőfal bal oldalán csússzunk le, s kapaszkodjunk meg a hasadékba. Némi függeszkedés és ablaklövöldözgetés után már be is jutottunk, bár néhány gaz fegyveres a nyomunkba szegődött. Vágtassunk is ki a folyosóra, jobbra haladva hamarosan megpillantjuk az épp befelé kászálódó őrt (csak zárójelben jegyzem meg: ezen a pályán már lényegesen keményebb ellenfelekkel találkozhatunk, mint eddig). E ponton átváltanék távirati stílusra, mivel rendkívül sok fel-alá rohangálás vár még ránk, amit kár lenne túlrészletezni. Szóval: forduljunk vissza a folyosóra, majd egy jobbkanyar-balkanyar kombinációval keressük meg az erkélyre vezető létrát. Odafenn összeszedhetünk egy kulcsot (megint kezdődik...), majd az erkélyen továbbrohanva egy



folyosóra jutunk. A vendégmarasztaló kőgolyókat kerülgetve folyamatosan haladjunk felfelé, a medencébe csobbanjunk bele, majd egy kis kavirnyázás után néhány összecsapódó ajtó elé kerülünk. Az időzítésre ügyelve szökdeljünk át ezek között, s hamarosan meg is szerezhetjük az első imamalmot. Na, ebből kell még négyet összeszednünk a továbbjutáshoz... A hirtelen felcsapó lángok között elugrálva húzzuk ki a szomszédos szobában lévő kőtömböket, így megnyílik a főfolyosóra visszavezető út.

• Az erkélyen talált kulcs a főfolyosóról nyíló, duplaszárnyú ajtót nyitja. Odaát a legelső jobboldali oldaljáratnál forduljunk be, hamarosan néhány csapkodó penge állja utunkat. Ezeken túljutva az első bal oldali szobába kukkantsunk be, ahol is újabb kulcs vár Larára. Új szerzeményünkkel felfegyverkezve térjünk vissza a kilőtt ablakú szobába (itt próbált meg annak idején bejutni a balszerencsés rosszfiú), s nyissuk ki a romos deszkaajtót. Láss csodát: újabb kulcsra leltünk. Remek. Fussunk vissza a főfolyosóra, forduljunk az immár nyitott dupla szárnyú ajtó irányába, s fussunk be az első jobb oldali szobába. A guruló pengéket ravasz módon cselezzük ki (akkor kezdjük a sprintet, mikor a két penge épp egymás előtt áll), ezek mögött leljük ugyanis a kulcsunkhoz illő ajtót. Némi lépcsőzés után új helyszínre jutunk, itt először is szüntessük meg a lángtorlaszt, majd a bal oldali oldaljáratban rendezhetünk egy kis mészárszéket. A csapóajtó alatt két jókora gyémántra lelünk, az egyiket rögtön vegyük is használatba a létra tetejénél lévő szobrok között. Hmm, azért szép lassan csak kezdenek gyűlni azok a ***** imamalmok.

• A negyedik imamalom megszerzésénél jó darabig eltébláboltam a szirtek között meglapuló házikó előtt, ugyanis a jobb oldalon meglapuló kis szirtek valahogy elkerülték a figyelmemet... A szobor elé visszakeveredve szemrevételezzük a kettes számú jobboldali átjárót, ahol is egy létra várja hősnőnket. A létra pedig, mint azt tudjuk, megmászva jó, úgyhogy cselekedjünk ezen alapelv szerint. A szobor kezein illetve fején végigugrálva (Lara ugyanis nem csak az állatok nagy barátja, hanem a távol-keleti vallások tisztelője is...) egy kis beugróba jutunk, itt használjuk a második gyémántot. E körmönfont módon kinyitottuk a szoborban megbújó szoba padlóján lévő csapóajtót, ami alatt rálelhetünk az ötödik, s egyben utolsó imamalomra. Ennek megszerzése nem is túl bonyolult: torlaszoljuk el a kőkockával a vízesést, majd a nagyteremben gyűjtsük be a már emlegetett szent tárgyat (a szemben lévő kőkocka mögött kutakodjunk). Ezután már csak vissza kell térnünk a szobor talapzatának bal oldaláról nyíló terembe, helyükre tenni az imamalmokat s az emelvényre fellépve visszahelyezni a víz alatt talált angyalszobrot. Jöhet a következő (mármint pálya).

A TALION-KATAKOMBÁK

• Igazi pihenőpálya a kolostor nem mindennapi fáradalmai után, bár a potyogó jégcsapoktól és hógörgetegektől igen hamar megcsömörlöttem. A pálya elején nézzünk le a verembe és húzzuk meg a kart, ezután másszunk vissza a felső szintre. Forduljunk a hosszúkás verem felé és csússzunk le, majd egy jól időzített ugrással vergődjünk valahogy fel az átjáróba. Na, itt újabb ellenfelek bukkannak fel egy leopárd (hmmm, ez azért kicsit furcsa...) vezetésével, úgyhogy mindenki kedve szerint kiélheti gyilkos hajlamait. Rövid lépcsőzés után egy medencével ékített terembe jutunk, ami mondjuk elég rémületes paraméterekkel bír (magyarán baromi nagy). A terem bal oldalán láthatunk egy hosszúkás párkányt néhány hólabdával a tetején, első dolgunk tehát az omlásveszély megszüntetése lesz. Kapaszkodjunk fel a párkányra, csalogassuk le a jéghideg meglepetést, majd idejekorán szökkenjünk is vissza a földre. Ezzel meg is volnánk, a következő állomás a helyiség másik végében lévő (a már megismert párkány oldalán) platform, amire néhány tereptárgy segítségével könnyedén feljuthatunk. A leomló padlótól nem kell különösebben megijedni, másszunk fel a létrán s egy hátraszaltóval keveredjünk át a párkányra. Némi kapcsolgatás után hozzá is juthatunk egy tibeti maszkhoz, ami ezen a pályán kissé rendhagyó módon kulcsként fog funkcionálni. Ja, továbbjutni a medence alján lévő folyosón lehet.

• A második, szintén méretes termet már nem vesézem ki túl részletesen, inkább néhány támpontot adnék. Kutakodásainkat a bal kéz felőli barlangrendszerben kezdjük, ahol is a medence túloldalán, a víz mélyén újabb maszkra lelünk. E maszkkal felvértezve látogassuk meg a terem jobb oldalának legtávolabbi pontján megbúvó ajtót, bár odabenn nem túl barátságosak a fényviszonyok. A bejárattól balra kavarogjunk, a kapcsolót húzzuk meg, s lám: néhány lelkes helyi nevezetesség (azaz Jeti) siet üdvözlésünkre. Az össznépi mészárlás elültével a rácsokat ékeljük ki a sarokban lévő kőkockával, még mielőtt felderítenénk a Jeti-vackot. Eztán a már bejárt barlangban lévő kaput vegyük szemügyre, ezen túl rengeteg ugrálás és egy csomó függőhíd vár ránk. Miután sikeresen megleltük a felső, duplaszárnyú ajtót nyitó kapcsolót keveredjünk vissza a központi terembe s induljunk is meg fölfele.

• A kapun túli vermen csak NAGYON jól kiszámított ugrással juthatunk át, bár ha hibázunk sincs túl nagy gond – aki idáig elvergődött valahogy, az alighanem elbír néhány cicussal. A baloldali emelvényen álldogáló jéggörgeteget zúdítsuk le, mi pedig a veremben keressünk menedéket (én az oldalirányú szaltót ajánlom mindenkinek). A görgeteg annak rendje s módja szerint be is zúzza az utunkat keresztező ajtót, odabenn egy kis terem, két ajtó és két nyomásérzékeny padlódarab vár minket. Nem kell aggódni, innen már tényleg nincs túl sok hátra... Lépjünk rá a bejárathoz közelebbi panelra, majd rohanjunk át a másikra, a kinyíló ajtón sprinteljük át, a karókat ugorjuk át, majd vetődjünk be a szemközti, igen rövid időre felnyíló kijáraton. Ja, a létrát nem árt elkapni, különben elég nagy zakó lesz a dolog vége. Ennyi volt.

JÉGPALOTA

• Ez mondjunk megint csak kemény helyszín lesz, úgyhogy mindenki készüljön fel a legrosszabbakra. Új tereptárgy a harang, amit néhány skulóval pompásan meg is lehet kongatni valamint a fapadlónak álcázott trambulin. Na, ez utóbbival nagyon kell majd vigyázni, mivel a 2-3 emeletnyi repkedések hajlamosak igen szerencsétlenül véget érni. Ezt rögtön a legelső teremben ki-ki meg is tapasztalhatja a saját bőrén, ahol a ketrecekben hőbörgő Jetik között pattogós feladatok várnak ránk. Először is kapaszkodjunk fel az első szintre (trambulinnal vagy mászva, ki-ki vérmérséklete szerint választhat). Itt lépjünk a Jetikhez legközelebbi nyíláshoz, álljunk a keskenyebbik végéhez és "dobbantsuk" egyet a trambulinon. A levegőben folyamatosan nyomjuk az "előre" és a CTRL billentyűket, így talán meg tudunk kapaszkodni a legfelső szint peremén. Tán mondanom is fölösleges, hogy az efféle mutatványok előtt a bölcs játékos él a játék elmentésének áldásos lehetőségével. Odafönn egy kapcsoló fogadja Larát, ami az alant raboskodó Jetik ketrecét nyitja. Szőrös (s immáron szabad) barátainkat gyorsan mészároljuk is le (ez ugyebár nem egy humanista játék), s használjuk a ketreceknél található kapcsolót. Eztán egy rövid kis harangjáték következik hősnőnk előadásában: sétáljunk az első szinten található, hosszúkás réshez, s arccal a fal felé zuhanjunk rá a trambulinra. Szép nagyot repülünk, s a csúcsponton egy harang vigyorog rá – na ezt sorozzuk is meg. Eztán vakarjuk le magunkat a falról, menjünk vissza a földszintre, majd vizslassuk meg a kis beugró végében látható két acélrácsot. A harangkongatás hatására az egyik rács már fel is húzódott. Nem sokkal a rácsok előtt is árválkodik egy trambulin, ezen dobbantva megtalálhatjuk a továbbjutáshoz szükséges harangot. A földet érés mondjuk elég nehézkes lesz, próbáljunk meg a falon lévő apró kiugróra érkezni (nekem úgy hatodik próbálkozásra sikerült is).

• A gong megszólaltatása sajna még nem jelenti a pálya végét, a főellenfél még hátra van. Először is álljunk a gong jobb oldalára, s ugorjunk át az előttünk lévő falon. Eztán kezdjük meg hosszú túránkat lefelé, minek végén megpillantjuk a célállomást: egy négyszög alakú termet a gong alatt. Itt találunk is valamilyen sárga kütyüt, ezt ragadjuk magunkhoz és csússzunk le oldalt. Némi barlangrengés kíséretében meg is érkezik a szörnyűséges ellenfél egy madárszerű lény képében. Harc közben egyébként nem csak ellenfelünkre kell majd figyelnünk, hanem az igen mély szakadékra is (szóval csak mértékkel ugráljunk). Maga az ütközet ennek ellenére viszonylag könnyen megnyerhető: folyamatosan manőverezzünk s közben tömjük gránátokkal a bőhömöt. Az átvezető képsorok megtekintése után irány Kína, az ígéret földje (elvégre kétmilliárd kínai nem tévedhet). Ja, annyit azért még megjegyeznék, hogy a legutolsó csatára gondolva innen kezdve már nagyon spóroljunk a lőszerrel.

A XIAN-TEMPLOM

• Vitán felül ez a játék legnehezebb és leghosszabb pályája, úgyhogy mindenki készítsen hideg élelmet, nyugtatót és némi alkoholt (ez mondjuk nem opcionális) a



klaviatúra mellé. Mintegy bevezetőképp kezdjük a pályát a szokásos védett állatfaj-irtással, majd némi búvárkodás után a trambulin segítségével pattanjunk fel a háztetőre. Rövid keresgélés után találunk egy kapcsolót, ezt biztos-ami-biztos alapon húzzuk is meg, majd vissza a vízbe és keressük meg a vízesést. Itt kászálódjunk ki a mólóra, másszuk meg a lépcsőket s ha minden igaz, egy enyhén vulkanikus terembe jutunk. További utunk lefelé vezet, úgyhogy lelkiekben készüljünk fel némi sziklamászásra és létraszönglőrködésre. Hamarosan egy karókkal jól felszerelt terembe érünk, további nézelődés helyett kússzunk fel a szemben lévő falra, majd vegyük az irányt jobbra. Nna, itt nem árt menteni egyet, mivel igen veszélyes mutatványok kíséretében tudunk csak elvergődni a romos padlókig. Fussunk el a legutolsó darabig, itt álljunk meg és békésen zuhanjunk le. A szemben lévő nyílás nagyon hívogatóan kacsingat hősnőnkre, úgyhogy ne is álljunk ellen a kísértésnek – egy jól kiszámított ugrással (nekifutás, centizés stb.) rugaszkodjunk neki. Na, ez nem igazán jött össze, úgyhogy csússzunk szépen le, majd az utolsó pillanatban egy gazellaszökelléssel kerüljük ki az igen fenyegetően bugyborékoló lávát. Ezt még el kell játszanunk párszor, ám ha minden jól megy, végül megkapaszkodhatunk egy kőtömb szélében. Innen már elkezdhetünk mászni, ám a végzet ismét közbeszól – ezúttal egy csapóajtó képében. A már rutinszerű csúszkálás után viszont nagyon gyorsnak kell lennünk: rohanjunk a kapcsolóhoz, használjuk, majd hasonló sebességgel robogjunk be a folyosóra. Valahogy ezekben a kolostorokban meg templomokban nagyon pezseg az élet...

• Aztán van még egy különösen gusztustalan rész is, a két kis vízesés után. Az eztán következő barlangban ugyanis nyüzsögnek a pókok, nem is érdemes leállni pofozkodni velük. Vegyünk egy fáklyát a kezünkbe és rohanjunk végig a dögök közt, majd nagy hangon örvendezzünk, mikor két bazi nagy fekete pók a nyakunkba ugrik.

• A katakombákban olyannyira megkedvelt trambulinozás természetesen erről a pályáról se hiányozhat. A templomban ugorjunk az első trambulinra, méghozzá olyan szögből, hogy pontosan a másik dobbantó felé nézzünk. Repülés közben tartsuk lenyomva az "előre" billentyűt, s ragadjuk meg az emelvény szélét. Nicsak, újabb barátkozó kedvű szárnyas! Kukkantsunk be a járatba, ahonnan kirepült, s hamarosan egy szép nagy terembe jutunk (a két hatalmas sárkányszoborról elég könnyen felismerhető). Újabb gyorsasági rész következik: pattanjunk föl a kulcslyukkal szemben emelvényre, ugorjunk még egyet majd a lehető legrövidebb időn belül kapaszkodjunk fel a létrán. Eztán még elég kellemetlen ugrálós részek várnak ránk, de a legszívósabbak azért átjuthatnak a következő, utolsó (ez mondjuk nem teljesen igaz, mivel két mini-helyszín még ez után is akad) pályára.

A LEBEGŐ SZIGETEK

• Itt már nagyon meleg a helyzet, mivel rögtön a pálya legelején egy lelkes Xian ugrik a nyakunkba. Ezek elég szívós teremtmények, ennek ellenére a keményebb fegyvereket tartogassuk inkább a sárkány ellen. Amennyiben sikerrel vettük ezt az akadályt, lépjünk le a bal oldalt látható második lépcsőfokra, s átlósan ugorjunk az alattunk lévő kövekre. Találhatunk odalent egy igen kicsiny emelvényt, innen elugrálhatunk egészen addig a szigetig, mely alatt három zöld alak álldogál. A sziget másik oldalán a szokásos lepotyogás-megkapaszkodás-felmászás után szerezhetünk valami sakktáblára emlékeztető izét, valamint rálelünk egy kapcsolóra is. Ezt üzembe helyezve immáron feljuthatunk egy kisebb méretű zöld szigetre. Az eztán következő, igen hosszadalmas ugálós rész végcélja a magasban feszítő aranyketrec lesz, ezt igen taktikusan nem is részletezném. Segítségképp csak annyit, hogy koncentráljunk a zöld színű szigetekre.

• A kastélyra emlékeztető szigeten volt egy pont, ahol nagyon csúnyán elakadtam. Egész pontosan a csapóajtókon nem tudtam keresztülverekedni magam, míg rá nem jöttem arra a meglepő tényre, hogy a SHIFT nyomva tartása mellett könnyedén át tudunk azokon törni.

• A ketrecből könnyedén elintézhetjük amúgy igen veszélyes ellenfeleinket. Mikor a kint várakozók elkezdenek magukhoz térni, egy ravasz manőverrel meneküljünk vissza a ketrecbe, s másszunk fel a hátsó falra. Na, itt senki nem fér hozzánk, mi viszont páholyból irthatjuk a gaz ellent. Egész hatásos, nemde?

A SÁRKÁNY

• Hát, ehhez a pályához túl sok kommentárt aligha tudnék fűzni. Arra mondjunk ügyeljünk, hogy még a végső ütközet előtt begyűjtsünk minden létező extrát – ezekre igen nagy szükségünk lesz. Maga a sárkány nem egy gyors darab, viszont tüzet fúj és hihetetlen mennyiségű ólmot kell beleereszteni, mire végre elpatkol. A közelébe mindenesetre ne nagyon merészkedjünk, az igazán ravasz játékosok megpróbálhatják az oszlopok nyújtotta fedezéket is kihasználni. Amennyiben lángra kapnánk, azonnal vessük magunkat a vízbe (a partra evickélésnél várjunk addig, míg a sárkány már nem figyel ránk). Még a sárkány legyőzése után



sincs vége hányattatásainknak. Azonnal rohanjunk a dög mellkasához és tépjük ki a tőrt belőle, hacsak nem akarjuk az egész kínszenvedést elölről kezdeni. Ha sikerrel jártunk, már csak ki kell menekülnünk az omladozó barlangból és kényelmesen hátradőlve élvezhetjük...a következő pályát. Na, e ponton kissé ledöbbentem, mivel Larát nem átallotta néhány fegyveres a saját házában megtámadni. E slusszpoén során még jó pár gengsztert lemészárolhatunk (feltéve, ha



az ágyunk melletti szekrényből a kulcscsal sikerül idejében előbányásznunk fegyvereinket) – de ez már tényleg csak afféle ráadás.

Zárszóként csak annyit, hogy a Tomb Raider 2-nél hosszabb és nehezebb ügyességi játékkal eleddig még nem találkoztam. Megemelem a kalapom az előtt, kinek van türelme az előző számban már ismertetett cheatek nélkül végignyomni a játékot. Még a fenti oldalakon terpeszkedő tipphalmazzal is számtalan helyen el lehet akadni, úgyhogy mindenki készüljön fel a legrosszabbakra. Én figyelmeztettem mindenkit, mert ki itt belépsz...

T.J.

Teljesen idióta vagyok. Jó, tudom ez a frappáns bejelentés nem hordoz különösebben sok újdonságot, de azért ezt most illik ismét leszögezni. Önkritikus hangvételem oka, hogy már decemberben meg januárban is beígértem Csevegő-dekorációnak Pukler mester nagyszabású kompozícióját, de még azóta sem sikerült nyomtatható formába öntenem. A probléma megoldásának a kulcsa egy fotó lett volna, de ezt rajtam kívülálló okok miatt nem sikerült megvalósítani. Először el akartam hívni egy fotós haveromat képrögzítés céljából, de ő névnapjából kifolyólag kicsit gyengélkedett (nem ismert meg). Utána úgy döntöttem, hogy én valósítom meg a nagy feladatot, és bizonyos fokig sikerrel is jártam, leszámítva azt az apróságot, hogy elfelejtettem levenni a lencsevédőt. Képsorozatom így most a Planetáriumban fut "Vihar a Hold túloldalán" címmel, és kénytelen voltam egy másik vidám dekorációt keresni háztájimhoz. Ehhez kapcsolódik e havi rejtvényünk, azaz mit ábrázol a kép?

a./ Torgyán Joe és népi zenekara honlapjának bejelentkező képe

b./ Termelőszövetkezetté alakul a Microsoft

c./ Holstein MMX

d./ XXI. századi Milka-reklám

e./ TJ a Tomb Raider II-leírással próbálkozik

f./ A Gateway így bíztat OEM Win95-tel szállított konfigjai megvásárlására.

A helyes megfejtők között azt a boldogító tudatot sorsolom ki, hogy ők tudták a helyes megfejtést. Más egyebet már nem merek ígérni, és mindjárt rá is térnék, hogy miért nem:

LEJM

Jobb napokat CoVboy!

Ez az első levelem. A rizsa előtt szeretnék köszönetet mondani neked, hogy annak idején segítettél a telepeseknek birtokba venni Amerikát. Ha nem sikerült volna, akkor valószínűleg nem csodálhatnánk a képernyőn Lara domborzati viszonyait, nem taníthatnánk meg ellenfeleinket, hogy a föld alatt is tiszteljenek bennünket, nem győzhetnénk le a Birodalmat, stb. **(Szívesen. Bár kifelejtetted a Coca Colát meg az atombombát.)**

A januári Csevegőben olvastam, hogy hamarosan megfulladsz a megmaradt 576 Kbyte-okban , és akinek kell szóljon. Szólok! De várjunk csak. Ingyen vagy pénzért gondolod? A Csevegőt olvasva szerintem ingyen. (Kérlek javíts ki, ha nem.) **(Na várj csak, majd mindjárt megteszem.)** De csak komolyan gondolhattad, mert te írtad: "Szeressük egymást, gyerekek!" Ha rászánod magad, nekem is küldhetnél pár számot. Pl.: 95/5, 95/10, 97/7-8. S ha már ennyire sok az újság, joystickokban nem fuldoklasz? De-de! Látom, hogy egy Firebird II most tör az életedre. Nekem pont ilyenre fáj a fogam. A fogfájást pedig igen rosszul tűröm. Azt a fránya madarat pedig elküldheted nekem, mielőtt még megégeti a kezed. Ne félj nem küldöm vissza. (Gondolom most azon gondolkozol, hogy levelemet széttépd felgyújtsd vagy kidobd egy csont nélküli hármassal.) **(Igen, körülbelül ez a három jutott először egyszerre, de nem feltétlenül ebben a sorrendben.)**

Más. A népek akik beírnak, biztos szeretnének bekerülni a Csevegőbe, ezért én is sajnáltathatnám magam. Pl.: elsőnek írok, már csak két hónap van az élettemből, **(Hát ez sajnálatos. Akkor csak negyedéves előfizetést ajánlok, a Valhallába nem tudjuk vállalni a postaköltséget. Persze ha előrelátó vagy, akkor legjobb több évtizedre előfizetned – gondolj csak bele, milyen jól jön majd a következő reinkarnációdban!)** ezért szeretném látni az irományomat a Csevibe, stb. (Még egy jópár dolgot ki lehetne találni.) Nem fogok megharagudni, ha valaki elkövetné azt a hibát, hogy nem kerülök be a Csevegőbe, csak a metró alá ugrok. A te lelkiismeretedre bízom a dolgot (nem zsarollak, de megteszem). **(Óh! Igazán kár lenne érted. Előbb fizess elő, és csak azután nyugodj békében. Saját halottamnak foglak tekinteni.)**

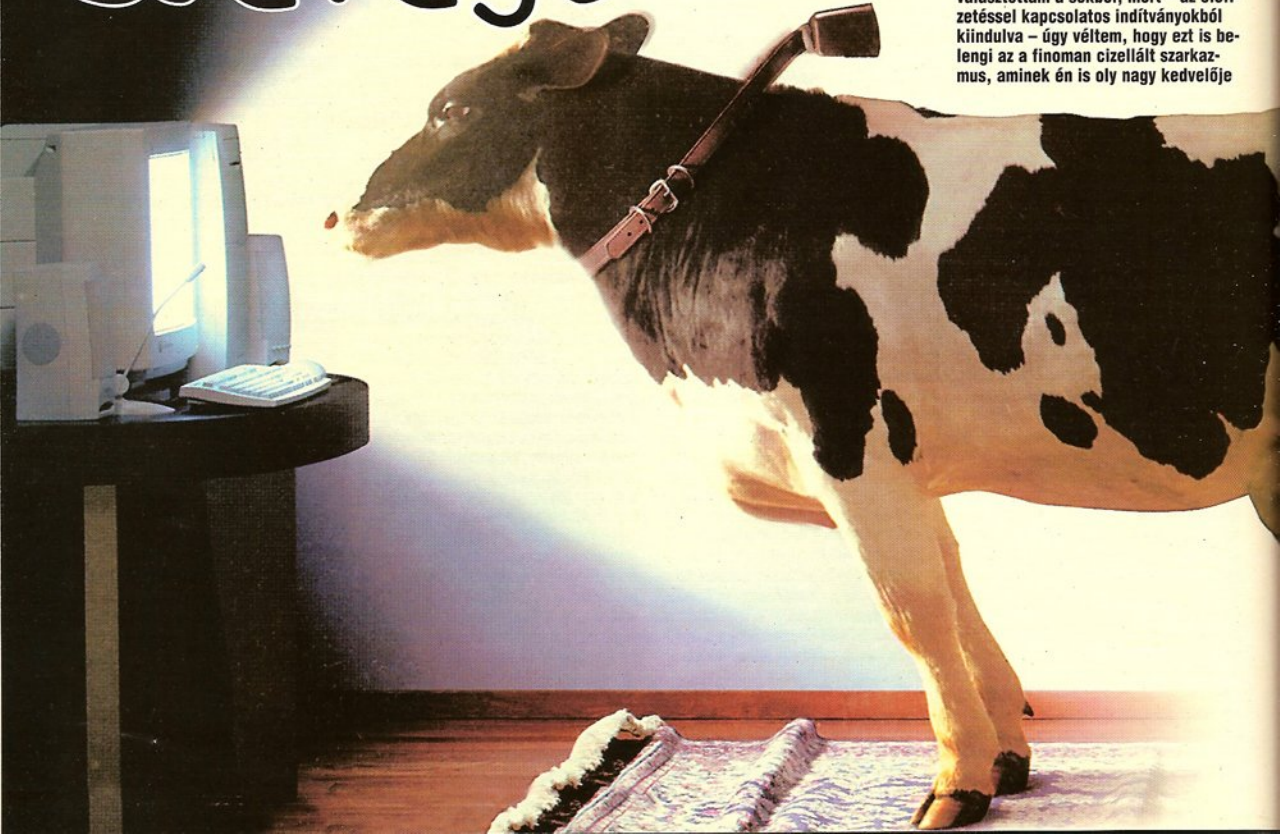
Volt ott egy kérdésed az előfizetéssel kapcsolatban. Nekem van egy tuti tippem: növeljétek az oldalszámot úgy 100 oldalra, tele csúcsszuper játékleírásokkal, ismertetőkkel, végigjátszásokkal; az előfizetés legyen díjtalan; a postaköltséget is ti álljátok; az újságban legyen egy CD a hónap játékával (akinek nincs CD meghajtója, küldjetek neki egyet); az előfizetők között sorsoljatok ki egy egyhetes utat a Hawaii-szigetekre Pamela Andersonnal; az újság oldalai között legyen elrejtve 1000 Ft. Ha ezt megcsináljátok, éjjel-nappal az újságot fogjátok nyomtatni, hogy kielégítsétek az előfizetőket. **(Hogyisne! Az már legyen a Pamela Anderson dolga!)** A fődíj az enyém! De ha lehet ne pezsgőt küldj. Nem iszok alkoholt. **(Az komoly jellemhiba.)** Egy Firebird II-nek jobban örülnék. Az Erő legyen veletek!

Vincze Sándor, Magyarország **(Bocs, de közelebbről nem tudom definiálni a helyet, mert homlokomon sokasodó ráncok láttán a boríték bemenekült az íróasztal mögé.)**

U.I.: CoVboy! Állítólag 2000-ben itt a világvége. Ezért ezalatt a két év alatt élvezd ki az élet összes örömét. Mert ha eljön az idő, 576 KByte ide, főszerkesztői állás oda, még Lara Croft és egy tizes szintű Horned Reaper légió sem tud megmenteni minket. **(Ebben tökéletesen igazad van, de ha tényleg így áll a helyzet, akkor javaslom neked, hogy addig is gyakorolj Istennek tetsző önmegtartóztatást, és mondj le az olyan evilági hívságokról, mint a Firebird II joystick. Meg a lejm 576.)**

Na kérem. Ez a figyelemreméltó kis levél azért került eme kitüntetett hasábokra, mert a januári szám Csevegőjét, enyhén félreértelmezték néhányan, és egy rakás levél érkezett különböző 576-ok, joystickok és hangkártyák igénylése kapcsán (nem egy, nem kettő – sok.) Azért ezt a levelet választottam a sokból, mert – az előfizetéssel kapcsolatos indítványokból kiindulva – úgy véltem, hogy ezt is belengi az a finoman cizellált szarkazmus, aminek én is oly nagy kedvelője

Csevegő



vagyok. Januárban én is valami hasonlóval próbálkoztam, de úgy látom, csekély sikerrel. Igaz ugyan, hogy – lévén rutinos, ebből adódóan óvatos ember – előre jeleztem, hogy "utószilveszteri hangulatban" generálom az akkori válaszokat, és a válaszok szellemisége is utalhatott arra, hogy nem gondolom halálosan komolyan az ügyet (van ugyebár az a régi mondás, hogy "hülye kérdésre hülye válasz") – de attól függetlenül csak sikerült félreérteni egyeseknek. (A legjobb az az arc volt, aki elküldött nekem levélben két ilyen kis akciós szelvényt, kérvén, hogy váltsam be, és postázzam neki a két hangfalat és két joysticket, mert ő messze lakik és nem ér rá eljönni értük. Oké, küldöm...) Na most akkor megmagyarázom még egyszer (most halál komolyan!): a Herta nem azért fizetett egy tekintélyes summát nekünk a hátlapon levő reklámért, hogy ezzel a módszerrel szabaduljon meg felesleges joystickjeitől és hangfalaitól (erre lényegesen olcsóbb megoldások is kínálkoztak volna) – nem ők azt szerették volna, hogy az EGÉSZ konfigurációt vásárold meg, és az csak egy gesztus volt az 576 KByte olvasói felé, hogy nekik ingyen ajánlották fel a hangfalat és a joysticket. (Meg egy mérőműszer nekik, hogy mennyire érte meg nálunk reklámozni.) Ehhez hasonlóan én sem óhajtok lejm 576 Kbyte-okat küldözgetni senkinek, már csak azért sem, mert nem az én tulajdonomat képezik, továbbá nem hiszem, hogy túl jó szemmel néznék az ilyen jellegű karitatív megmozdulásaimat. A januári úriembernek ugyan azt írtam, hogy "elküldöm azt a három számot, amiben a FELSOROLT játékok (Unreal, Galapagos és TR2) ismertetője ÉS teljes leírása szerepel, és az egyébként be is tartottam: az első kettőről ugyanis nem volt sem ismertető, sem leírás (tehát ez könnyen ment); a TR2-ről ugyan volt mindkettő, viszont nem ugyanabban a számban. Azt is írtam, hogy "Szeressük egymást, gyerekek!" – és ezt halál komolyan is gondoltam, de had meséljek el egy kis történetet. A Zrínyi Nyomda küldött egy szép számlát januári ténykedése kapcsán egy olyan két milkó magasságban.



Beballagtam hozzájuk elénekelni, hogy "Szeressük egymást, gyerekek!". Miután előmerészkedtek az asztal alól, illendően megtapsolták a produkciót, teljes mértékben egyetértettek – és kérték szépen a pénzüket. Ejnye. Nem sokkal később a terjesztők faxoltak, hogy mehetek visszavenni az eladatlan példányokat. Pénz áll a házhoz, hejhó! – gondoltam. Ah, be minő összeg ez: minden szám fogyasztói árából hiányzik 40.5%! Kértem szépen a többit is, és elénekeltem nekik, hogy "Szeressük egymást, gyerekek!". Megfenyegettek, hogy ha nem tűnök el mihamarabb, megdobálnak a napilapok visszárujával, és utána zúzdásítanak. Ejnye! Ezen elszomorodtam, és hogy jobb kedvre derüljek, betértem egy vendéglátóipari egységbe, hogy egy karton seritallal lássam el magam. Mihelyt dalra fakadtam volna, azonnal előkerült egy piszkavas, mert ezekben az intézményekben is jobb szeretik, ha a t. kuncsaft éneklés helyett fizet. Elszomorodtam a világ gonoszságán, és elvonultam egy pszichológushoz, aki egy ötperces vizitért magához szólított 20 gurigát, viszont megvilágította a dolgok lényegét: a világ jelen pillanatban még nem úgy működik, mint a Máltai Szeretetszolgálat, és bár a gyerekek szeretik egymást, de azért annyira nem, hogy az pénzbe is kerüljön nekik. Na, erről ennyit, ha valaki 576 KByte-ra vágyik, az a hátsó fertályban megtalálja a hozzájutáshoz vezető módozatokat.

FIGHT

Szasz, szia, csocsó, heló, helóka és csövesz CoVboy! **(Aha. Ezt hívják halmazati büntetésnek.)**

Tegnap délután esett az eső és csak nehezen tudtam hazaszállítani az 576-ot úgy, hogy ne legyen vizes. Otthon ledobtam a cuccomat, lesöpörtem az asztalomról a könyveket és kinyitottam az újságot.

Persze a Csevegőnél kezdtem olvasni, és az első csákó levelén majdnem elaludtam! Mit akart ez a "sípoló" hang? Azért írtam neked, hogy legyen valami FIGHT! a Csevegőben, mivel ez a januári számból kimaradt! Na most félre az egyes számmal, itt a haverom, aki tollba mond: CoVboy! Rakjatok a Cserészőbe képeket magatokról, mert így nehéz kitalálni milyenek vagytok. **(Hát szépek. Én különösen.)** Más: miért nem volt a megrendelhető játékok között Deeper Dungeons. Üdvözlet a Marsról: RIZS™ és TOMIBOY®

Utófirka: ha nem leszünk benne a Csevegőben, akkora pofont kapunk, hogy elszállsz Lótaringiáig!

Kedves Mars- és Milky Way-lakók! Nemcsak a januári számból maradt ki a fight, hanem az elkövetkező összes többiből is, mert mióta megszületett az 576 Konzol, azóta senkinek nincs oka erősködni. Fő a békesség, Piss & Love! Ha nagyon fightra vágytok, akkor esetleg ideírhatom szegedi címeteket és neveteket, és egy tréfás vetélkedőt hirdetek: a versenyzők elzarándokolnak hozzátok, és rávernek egyet a hátatokra. Fődíj a Herta számítógépe 400.000 Ft értékben. A vidám deathmatch eredményéről képes riportban számol be Vári Zoli ("a versenyzők klasszul rongálódnak", "íme egy impresszív külső nézeti kép" stb.) Na, akkor legyen fight, vagy ne legyen? Apropó, fight:

AZ A BIZONYOS JANUÁRI QUAKE-CIKK

Kaptunk néhány érdekes visszajelzésta januári számunkban megjelent Quake II-ismertető kapcsán. (Levelet most nem is igazán emelnék ki, megpróbálok globálisan válaszolni az összesre.) A legtöbben azt sérelmezték, hogy Ender mennyire "legyalázta" ezt a hiper-szuper-játékot. Namármost:

1. Szerintem a a 84% már egy nagyon jó játékot mutat.
2. Ha valaki azt állítja, hogy a Quake II "le lett gyalázva", az vagy nem olvasta el a cikket, vagy tökéletesen hülye. (Sorry, de erről van szó.) Ender írt egy kritikát, és ha valamit nehezményezett, azt jobbára meg is indokolta. Az egy más kérdés, hogy ő a multiplayeren lovagolt, de megjegyzem, ezt a stílust pontosan multiplayer-játékra találták ki, így talán nem csoda, ha berzenkedett egy kicsit – de ha jól emlékszem az is szerepelt, hogy sima játékban, 3D-kártyával szuper darab.
4. Van egy ilyen mondás, hogy "A név kötelez". Ha megjelenik egy noname játék, az ember teljesen semlegesen viszonyul hozzá, de ha a játéknak van egy kis előélete, az ember már bizonyos elvárásokkal viszonyul hozzá. Lehet, hogy Ender koma kicsit többet várt, mint amit kapott. Figyeljétek csak meg, hogy mit kap tőlem a Populous 3, ha nem olyan lesz, ahogy én azt elterveztem!

A Quake II-kapcsán egyébként jött egy rakás e-mail is, mert a csodálatos magyar Quake-site-on "Röhej" címmel kritikát kaptunk (meg egyéb újságok hasonló cikkei is). Érdekes módon az egyik ottani zsebmaster hívta fel többször is a figyelmünket, hogy feltétlenül nézzünk be oda, mert "érintve vagyunk". Hát tényleg – le a kalappal a tisztelt kritikus előtt! Mondatonként kielemezte a cikket az utolsó kötőjelig. (Még a Qua-ke elválasztást is, amitől tényleg összedőlt a világ.) Biztos sok nagy okosság van soraiban, csak kár volt azon lovagolnia, hogy Ender a majdani patchekkel támogatott, nem teljes játékért duzzogott. Nagytudású barátunk január közepén aprólékosan felsorolta, hogy milyen patchek tölthetőek le már nagy számban, teljesen ingyenesen a netről. Azt az apróságot viszont ifjonti hevében figyelmen kívül hagyta, hogy ez itt egy offline újság, ami enyhén szólva más átfutással készül, mint a websi-te-juk. Az a bizonyos Quake II-cikk ugyanis december 15-én készült, amikor is elég nehezen volt megjósolható, hogy egy hónap múlva milyen patchek lesznek fenn a neten... Ha Endernek jövőbelátó képességei lennének, akkor már rég nem ismertetők írkálására alkalmaznám, hanem a jövő heti lottószámok megjósolására. Na, ez az egyik fele. A másik fele meg az, hogy ha valaki betér megvásárolni egy játékot valami szebb summáért, akkor ugyan már hadd ne érdekelje, hogy milyen patchek meg sztreccsek lesznek letölthetők hozzá valahol a távoli jövőben – amikor ő az egész játékért fizetett, nem pedig egy Dallas-hosszúságú szappanoperáért! Arról már ne is beszéljünk, hogy ifjú titánunk teljesen természetesnek vette, hogy minden Quake II-tulajdonos ugyanazzal a felszereltséggel rendelkezik, mint ő, nevezetesen: minden számítógépre rá van akasztva egy modem, digitális vonallal és mindenki azt töltikézik, amit akar, ráadásul valaki másnak a számlájára. Namármost jelezném neki, hogy ez azért nem egészen így van. Ha pedig nincs modem, akkor ugyebár nincs patch se. (Ha meg nagyon kukacoskodni akarnék, akkor azt a bizonyos "ingyenes" szócskát is megkérdőjelezhetném, ugyanis – ha jól tudom – letöltés közben kicsit ketyeg a telefonszámla, azonkívül meg az Internet-szolgáltatót sem árt fizetni, ha olyan nagyon töltögetni akarok.) Na jó, most már unom ezt a témát – ugorjunk.

"MAGYARÍTÁS"

Tisztelt csevegő író barátaim itt No G. írományát olvassátok. Még nem írtam -e kegyes bandának. Hogy miért nem? Mert nehezen veszem rá magam bármire is, de az eggyik 576 Kbyte újságban megláttam az évszázad játéksorozatának leg újabb részét amely az X-com APOCALIPSE (UFO 3) nevet viseli. Ezt meglátva nagyon megörültem, ám hamar rádöbbentem, hogy a játékhoz nemártana egy kis nyelvtudás mondjuk perfect Angol. Ezért lázasan elkezdtem Angolt tanulni. **(Úgy nem szabad. Legfeljebb kis hőemelkedéssel.)** Semmi eredmény. Ahoz, hogy valaki egy ojan bonyolult szóösszetételű mondatot elolvasson mint amijenek az UFO 3-ban előfordulnak ahhoz igen nagy felkészültségre van szükség. Én aki a legjobb játéknak tartom az UFO 3-mat nemveszem meg mert az angol miatt nemtudnák vele tökéletesen játszani.

Kérdem én: Miért nincs valaki aki lefordítja a játékokat. Bár tudom ez nem könnyű feladat. Na de fiuk próbáljatok már növelni a szinvonalon (az ilyen gyagyák kedvéért mint én. Még ha ez nem is feltétlenül a ti feladatotok) Vagy másnak mi a fenéért nem jutott már az eszébe, hogy kellene egy ilyet is csinálni és hogy hű de jol meg lehetne ebből gazdagodni. Szerintem ha egy játék magyarul fut akkor sokkal jobban veszik. Remélem beraktok a csevegőbe. (hííííres akaroook lennni) Egy hű olvasótok: Fogarasy Norbert, Budapest

A színvonalhoz szerintem nem tartozik hozzá, hogy lefordítsuk a játékok szövegét – ehhez a terjedelem kicsit kevés. A magyarításokkal meg az a gond, hogy olyankor a kiadó mindig megvetet a magyar kiadóval 500 vagy 1000 darabot, és az nem igazán olcsó mulatság. Szóval játssz inkább az Imperium Galacticával, az magyar. Az "Angolt" meg hagyd az ördögbe – magyarul is lehet tanulni... Na üdv mindenkinek, és óvakodjatok március idusától! *CoVboy*

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás: H-P 9-17 Szervíz: 10-15
Bp. 1145. Titel u. 2/b.Tel/Fax: 364-05-79, 251-7916
Rádiótel.: 06-20-344-391
http://www.oditech.hu/transam
e-mail: trans/am@usa.net

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-től!

HASZNÁLT ALKATRÉSZEK ADÁS - VÉTELE!

CD ÍRÁS

Audio, adat, digitalizálás, szerkesztés, válogatás, stb.

Akció!!! Csak a hirdetés felmutatójának!

2 x 50 W aktív hangfal + táp	2.800,-
2 x 100 W aktív hangfal	4.400,-
33600 Fax Modem External	11.920,-
33600 Fax Modem Internal	9.440,-
14˝ Lite-on SVGA Monitor	29.920,-
15˝ Addlas SVGA Monitor	39.920,-
17˝ Apple SVGA monitor	76.000,-
2.1 Gb Quantum winchester	26.960,-
Pentium HX alaplap/256 kb c.	10.600,-
Pentium 166 Intel MMX CPU	24.800,-
Trans-Am Devil Standard Számítógép: Pentium HX, P166 Intel, 1.3GB HDD, 1.44 FDD, 8MB ram, S3V+, minitorony, 101g klaviatúra	76.920,-
Trans-Am Devil MMX turbo Számítógép: Pentium TX, P166 IMMX, 16MB ram, 2.1GB HDD, 1.44 FDD, S3 Virge 2MB, minitorony, 101g klaviatúra	89.920,-
TURTLE BEACH MALIBU hangkártya	17.520,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot! Tel.:2-333-666 Kód: 1471 # Tone üzemmódban

Komplett gépek tetszőleges összeállításban, 386-tól Pentium II-ig, 24 órás teszteléssel,
1+2 év garanciával, raktárról! Teljeskörű szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Kedvező lízing feltételek!!! Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!

Az alábbi helyeken is találkozhatsz az 576 KByte PC CD-ROM választékával:

HP Duna Szakáruház

MAX Trust Kft
IX. Boráros tér 7.
(Duna Ház)
Tel.: 215-2574

JÁTÉKBOX

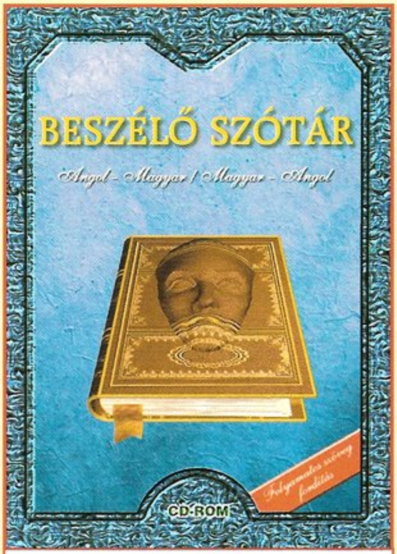
Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1036

Libri®
DUNA PLAZA könyvesbolt

Duna Plaza
Váci út 178.
Tel.: 465-1017

Libri®
EUROPARK KÖNYVESBOLT

1191 Bp. Üllői út 201.
Tel./fax: 347-1534



BOMBA ÁR:

Angol - Magyar / Magyar - Angol
BESZÉLŐ SZÓTÁR CD-ROM
- Folyamatos szöveg fordítás - 84.000 szavas szókincs
- Angol szavak kiejtése - Szinonimák, egyéb jelentések
- Automatikus szótőképzés - Bővíthető szókészlet

8.000 Ft helyett
csak bruttó 6.400 Ft,-
Keresd az 576Kbyte boltjaiban

Gyűjteményem számára

vásárolnék, vagy az 576 KByte-ban kapható programokat adnék régi könyvekért, papírrégiségekért, 1920 előtti képes levelezőlapokért.

Cím: 1389 Budapest, Postafiók 132.
Tel.: 1295-303 (9-14 óráig)

BALATI Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD lemezek, hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.
Internet szolg. 2000 Ft + ÁFA-tól.
I166MMX, TX, 1.44, 2.1GB UDMA, 32MB SDRAM, 14″, ház, 105g. bill., Virge DX 2MB VGA
129.900,- + ÁFA

Használt, működő alkatrészeit beszámítjuk.
Javítás, tanácsadás.
Viszonteladókat is kiszolgálunk!
Tel./Fax: 341-5343, 06-20/264-507
Faxbank: 233-3666/1607#

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

A P R Ó H I R D E T É S E K

AMIGA KÍNÁL

Commodore-64 - Amiga Gyorsszervíz és kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06/30/510-510

PC KÍNÁL

PC-re Hexen2 - 8900Ft, FIFA 97 - 6900Ft, NBA97 - 6900, Hexen 4900, NFS2 - 7900, Flying Corps 6900, stb..Mind eredeti dobozban. Tóth Attila Tel.: 169-75-12

Eladó GeneWars. Irányár: 8000Ft. Dungeon Keeper. Irányár: 6000Ft. 7th Guest. Irányár: 4000Ft. Válogatás 20 db játék: 4000Ft. Jelentkezni lehet: (06)32-341-093 Ecsegi Sándor

Eladó Screamer1, Little Big Adventure1, és 2. (külön is) Tel.: 344-973 Orosz Gábor

Sürgősen eladó NBA 97, NHL 97, Comanche3 és Nascar2. Érd.: 2262843

Eladó egy komplett 486DX33, HD120 MB, 4MB RAM, 144 FDD+ SVGA monitor 55.000Ft-ért. Érd.: 292-4396

Eladó egy német import kalandjáték csúcsminőségű grafikával, német-angol kézikönyvvel. Ára: 13.000Ft. Érd.: 06-60-342-362

EGYÉB KÍNÁL

Eladó: SEGA GameGear, 8 db játék, hálózati adapter és egy SHARP EL-6390 kalkulátor. Tel.: 3165810

Eladó PSX-re Tomb Raider 6000, Command & Conquer 6000, WipeOut 3500, Street Fighter Alpha 3500Ft-ért. Tel.: 20-84-716

Eladó egy SNES alig használt és Super Jedi visszatér és F1 versenyautós 2. része. Tel.:(52)221-170

Nintendo64, Turok, 2 memória kártya eladó. Ára: 45.000Ft. Érd.: (06) 87/471-923 Makkos Krisztián

Eladó : N64 kettő joy-jal, 2 játékkal: Super Mario 64, Wave Race 64. Érd.: Deics Zsombor Gyenesdiás, Gödörházy út 46. Tel.: 86/316-395

PSX-játékok eladók: WipeOut2, Tomb Raider1, Desken2 - 8000Ft/db. Ridge Racer 3500Ft. Érd.: 46/374-728 (17 h után)

SNES, 2 joy, 9 játék eladó 40.000Ft-ért (alkudni nem lehet), vagy PSX-re cserélném. Tel.: 06/78/404-120

Eladó SEGA MD, 2 joy, 9 játék (Psycho Pinball, Stargate, Jungle Strike, stb..) egybe vagy külön. Nintendo 64 csere is érdekel. Érd.: Tel.: 52/380-314

Eladó N64, joy, 4 játék (Turok, Mario Kart, Int.Sup. Soc., Multi Racing c.), memóriakártya, Rumble Pack. Ir.ár: 85.000Ft. Érd.: Bozóki Zsolt 2345 Apaj, Latinka S. u. 36. levélben

A P R Ó H I R D E T É S I   S Z E L V É N Y

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: ❑ PC ❑C64 ❑AMIGA ❑EGYÉB

ROVAT: ❑CSERE ❑KERES ❑KÍNÁL

OPCIÓK: ❑VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑INVERZ (+50% FELÁR) ❑KERET (+50% FELÁR)

M E G R E N D E L Ő   S Z E L V É N Y

E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot...példányban
Megrendelő neve:...
Címe:...
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Kbyte

negyed évre	850,-
fél évre	1650,-
egy évre	3200,-

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot...példányban
Megrendelő neve:...
Címe:...
....
Irányítószám:...
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

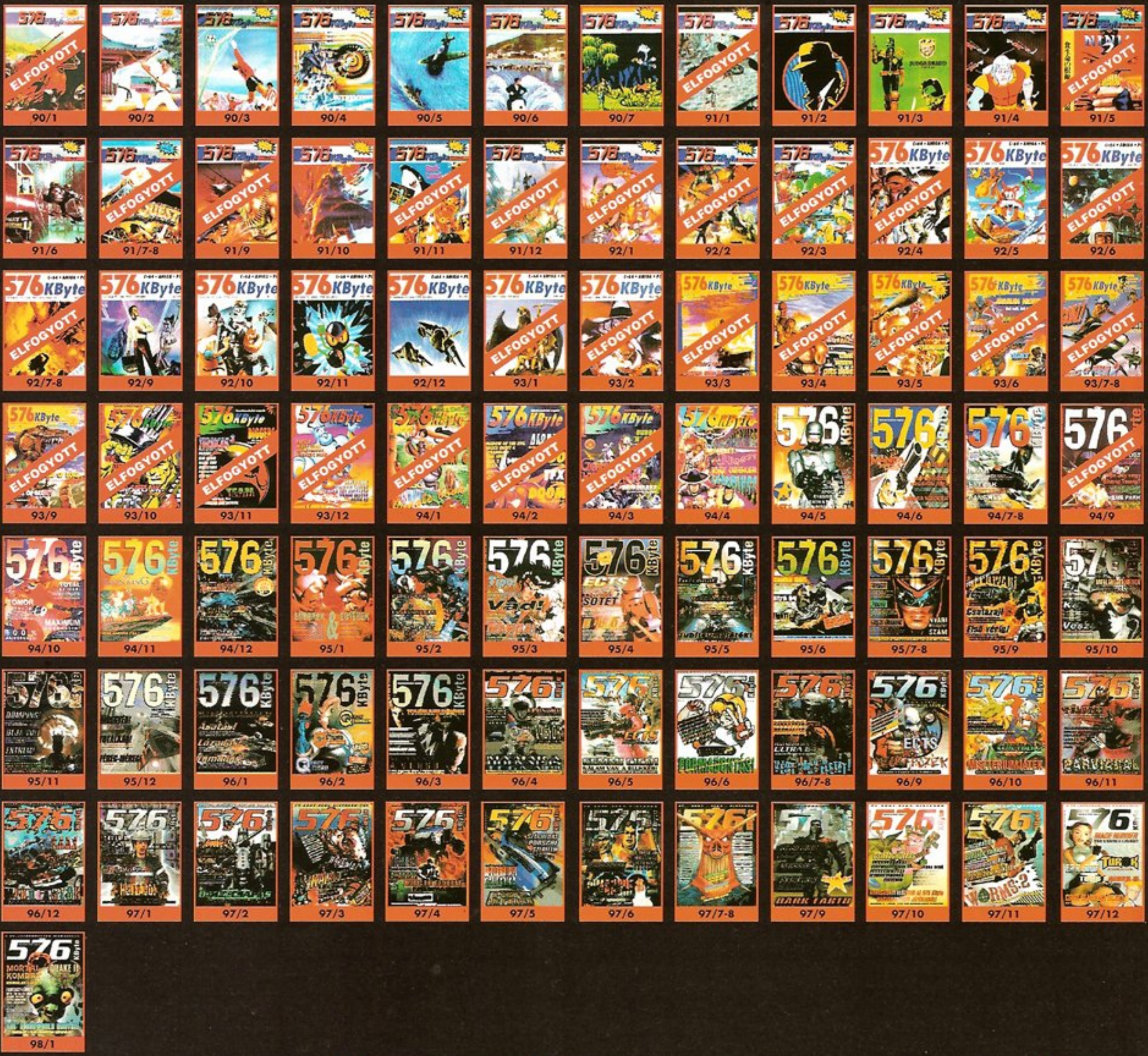
576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



KEDVEZMÉNYES ÁRON RENDELHETŐ:

Az 1990-91-92-es évfolyamokból rendelkezésre álló 15 szám 999 Ft-ért,
az 1994-es évfolyamból meglévő 7 szám pedig 1100 Ft-ért!

Legújabb akciónk:

Az 1995-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1996-ös évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 1999 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Az 1997-es évfolyam (12 szám) rendkívül kedvező áron, 2499 forintért rendelhető, sőt egy poszter is dukál hozzá!
Ha rózsaszín postautalványon befizeted az összeget, a postaköltséget bármely teljes évfolyam rendelése esetén mi álljuk!
Az 1995-ös évfolyam (12 szám), 1996-os évfolyam (12 szám),1997-os évfolyam (12 szám) együtt rendkívül kedvező áron, 4999 forintért + 400 forint postaköltség rendelhető!
A megjegyzés rovatba írd be:
"RÉGI SZÁMOK"!

90/2.	79,-	91/2.	79,-	92/5.	98,-	94/4.	168,-	95/1.	218,-	96/1.	318,-	97/1	318,-	98/1	318,-
90/3.	79,-	91/3.	79,-	92/9.	98,-	94/5.	168,-	95/2.	218,-	96/2.	318,-	97/2	318,-		
90/4.	79,-	91/4.	79,-	92/10.	98,-	94/6.	168,-	95/3.	218,-	96/3.	318,-	97/3	318,-		
90/5.	79,-	91/6.	79,-	92/11.	98,-	94/7-8.	336,-	95/4.	218,-	96/4.	318,-	97/4	318,-		
90/6.	79,-	91/10.	98,-	92/12.	98,-	94/10.	218,-	95/5.	218,-	96/5.	318,-	97/5	318,-		
90/7.	79,-					94/11.	218,-	95/6.	318,-	96/6.	318,-	97/6	318,-		
						94/12.	218,-	95/7-8.	576,-	96/7-8.	576,-	97/7-8	576,-		
								95/9.	318,-	96/9.	318,-	97/9	318,-		
								95/10.	318,-	96/10.	318,-	97/10	318,-		
								95/11.	318,-	96/11.	318,-	97/11	318,-		
								95/12.	318,-	96/12.	318,-	97/12	318,-		

Darabonkénti rendelés esetén eredeti áron (+ postaköltség!) rendelhetők az 576 KByte hét évfolyamából az alábbi példányok.

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a második oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!

SNES, SEGA SATURN, SEGA MD, GAME GEAR, AMIGA és CD 32 játékok áraiért hívd a 359-0576-os számunkat!

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

SZÁMÍTÓGÉP

KIEGÉSZÍTŐK

	Fogy. Ár	Akciós ár
COMMODORE JOY - ATTACK	2999.-	
COMMODORE JOY PAD - ACTION PAD	2999.-	
PC JOY - ACTION PAD	4999.-	
PC JOY - COMPETITION PRO	3999.-	
PC JOY - EXPLORER PAD	5999.-	
PC JOY - FX3000	6999.-	
PC JOY - G FORCE PLUS	14999.-	
PC JOY - LOGITECH THUNDER PAD	5999.-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN LIGHT	6999.-	
PC JOY - LOGITECH WINGMAN XTREME + X WING VS TIE FIGHTER	16999.-	
PC JOY - MAGNUM 6	9999.-	
PC JOY - MASTER PAD	5999.-	
PC JOY - PHANTOM 2 PRO PAD	4999.-	
PC JOY - POWER PAD	3999.-	
PC JOY - POWER PAD PRO	7999.-	
PC JOY - SABRE	5999.-	
PC JOY - SABRE PRO	6999.-	
PC JOY - SPRINT PAD	4999.-	
PC JOY - SWIFT PAD	4999.-	
PC JOY - TM PINBALL JOY	9999.-	
PC JOY - TORNADO	3999.-	
PC JOY - TRIDENT PAD	9999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE KÉK	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE PIROS	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SÁRGA	3999.-	
PC MOUSE - SPEEDMOUSE SZÜRKE	3999.-	
PC MOUSEPAD - MOUSE MAT	399.-	
PC MOUSEPAD - RAT MAT	1999.-	
PC THRUSTMASTER ACM GAME CARD	6999.-	

CD 32

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
ALFRED CHICKEN	2999.-	999.-
ALL TERRAIN RACER	4999.-	999.-
CHUCK ROCK	3999.-	999.-
DENNIS THE MANACE	3999.-	
DISPOSIBLE HERO	2999.-	999.-
INTER KARATE +	1999.-	999.-
MARVIN S MARVELOUS ADVENTURES	999.-	
SUPER METHANE BROTHERS	2999.-	999.-
SUPER PUTTY	1999.-	999.-
SUPERFROG	2999.-	999.-
TRIVIAL PURSUIT	999.-	

AMIGA

JÁTÉKOK

	Fogy. Ár	Akciós ár
ADRENALIN	999.-	
ARNIE 2	999.-	
ASSASIN	999.-	
BANSHEE A1200	4999.-	999.-
BRIAN THE LION A1200	3999.-	999.-
CHAOS STRIKES BACK	1999.-	
DENNIS A1200	2999.-	999.-
GLOOM A1200	3999.-	999.-
HEIMDALL II	2999.-	
KICK OFF 3 A1200	2999.-	999.-
KILLING GROUNDS A1200	6999.-	999.-
KRYSTAL	1999.-	
LOST DUTCHMAN MINE	999.-	
MARVIN S MARVELOUS ADVENTURES	999.-	
OUT TO LUNCH AGA	2999.-	999.-
PREMIER MANAGER 3 MULTI EDIT	2999.-	999.-
RISE OF ROBOTS A500+	4999.-	999.-
SECOND SAMURAI A1200	3999.-	999.-
SEEK AND DESTROY	3999.-	999.-
SENSIBLE GOLF	5999.-	999.-
SHADOW FIGHTER AGA	2999.-	999.-
SLAM TILT AGA	2999.-	
SPERIS LEGACY AGA	999.-	
SUPER SKIDMARKS	3999.-	999.-
SUPER TENNIS CHAMPS	3999.-	999.-
XTREME RACING A1200	3999.-	999.-

ANGOL ÚJSÁGOK

EDGE(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999.-
EGM (PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999.-
EGM2(PC,SEGA,NINTENDO,PSX)	999.-
N64 MAGAZINE	999.-
PC FORMAT+CD	1999.-
PC GAMER+CD	1999.-
PSX OFFICIAL+CD	1999.-
SEGA SATURN OFFICIAL	999.-

STREET FIGHTER KULCSTARTÓK

JÁTÉKOK

TOVÁBBRA IS KAPHATÓ A NYOLC ALAPFIGURA, DARABONKÉNT MINDÖSSZE 199 FT-ÉRT!

C64

LEMEZEK

	Fogy. Ár	Akciós ár
POPEYE COLLECTION -POEPEYE 1,2,3	599.-	
POSTMAN PAT COLL. -POSTMAN PAT 1,2,3	599.-	
A KASTÉLY	999.-	499.-
ACTION FIGHTER	699.-	499.-
ALIEN 3	999.-	499.-
BAAL	999.-	499.-
BBURAGO RALLY	999.-	499.-
BOOM	999.-	499.-
CAPTAIN FIZZ	999.-	499.-
CREATURES	999.-	499.-
CREATURES 2	999.-	499.-
DALEK ATTACK	599.-	499.-
DIE HARD	999.-	499.-
DOUBLE DRAGON 3	999.-	499.-
DYNASTY WARS	599.-	499.-
EMPIRE STRIKES BACK	999.-	499.-
F16 COMBAT PILOT	999.-	499.-
FACE OFF HOCKEY	999.-	499.-
FERRARI F1 CHALL.	999.-	499.-
FINAL FIGHT	999.-	499.-
FOOTBAL MANAGER 3	999.-	499.-
GRAND PRIX CIRCUIT	999.-	499.-
HUDSON HAWK	799.-	499.-
JAMES POND 2	999.-	499.-
JAWS	699.-	499.-
LAST NINJA 3	999.-	499.-
LETHAL WEAPON	599.-	499.-
LONG LIFE	999.-	499.-
LOTUS ESPRIT	999.-	499.-
MC DONALD LAND	999.-	499.-
NEW ZEALAND STORY	999.-	499.-
NEWCOMER	999.-	499.-
NO LIMIT	999.-	499.-
NORTH & SOUTH	999.-	499.-
PINK PANTHER	999.-	499.-
POLE POSITION F1	999.-	499.-
PREDATOR	999.-	499.-
RAINBOW ISLAND	999.-	499.-
RAMBO 3	999.-	499.-
RETURN OF THE JEDI	999.-	499.-
ROADRUNNER	999.-	499.-
ROBOCOP	999.-	499.-
ROBOCOP 2	999.-	499.-
RUNNING MAN	999.-	499.-
SHADOW DANCER	999.-	499.-
SHADOW WARRIOR	999.-	499.-
SHINOBI	999.-	499.-
STAR WARS	999.-	499.-
STREET FIGHTER 2	999.-	499.-
STREET ROD	999.-	499.-
SUPER MARIO	999.-	499.-
SWORD OF HONOUR	999.-	499.-
TEENAGE M.NINJA TURT.	999.-	499.-
TERMINATOR 2	999.-	499.-
TEST DRIVE 2	999.-	499.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	499.-
TOM & JERRY 2	999.-	499.-
TOTAL RECALL	999.-	499.-
TURBO OUTRUN	999.-	499.-
TURRICAN II	999.-	499.-
TUSKER	999.-	499.-
VENDETTA	999.-	499.-

C64

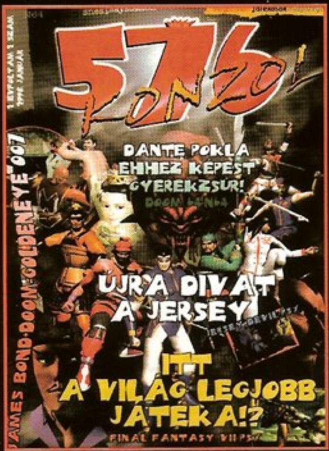
CARTRIDGE-OK

	Fogy. Ár	Akciós ár
BATTLE COMMAND	999.-	499.-
ROBOCOP 3	999.-	499.-
TOKI	999.-	499.-

KAZETTÁK

	Fogy. Ár	Akciós ár
ACROJET	699.-	299.-
ALIEN 3	999.-	299.-
ARMALYTE	699.-	299.-
BADLANDS	699.-	299.-
BLUE BARON	699.-	299.-
CALIFORNIA GAMES	699.-	299.-
CHAMPIONSHIP WRESTL.	299.-	
CONTINENTAL CIRCUS	699.-	299.-
CRACKDOWN	699.-	299.-
DELTA	299.-	
DOUBLE DRAGON	699.-	299.-
FORGOTTEN WORLDS	699.-	299.-
GEMINI WINGS	699.-	299.-
GO FOR GOLD	299.-	
HUNTERS MOON	699.-	299.-
LAST V8	699.-	299.-
LED STORM	699.-	299.-
MC DONALD LAND	999.-	299.-
MICROPROSE SOCCER	699.-	299.-
MOONWALKER	699.-	299.-
MULTIMIXX vol. IV	299.-	
NIGHTSHIFT	299.-	
NINJA RABBITS	699.-	299.-
PIRATES	999.-	299.-
Q10 TANK BUSTER	699.-	299.-
QUEDEX	299.-	
RICK DANGEROUS 2	299.-	
ROBOCOD	299.-	
RODLAND	699.-	299.-
SILKWORM	699.-	299.-
SKATIN USA	699.-	299.-
SOCCER DOUBBLE 2	299.-	
SOLO FLIGHT	699.-	299.-
ST DRAGON	699.-	299.-
STRIDER II	699.-	299.-
SUMMER CAMP	299.-	
SUPER SCRAMBLE	699.-	299.-
SUPER SPACE INVADERS	699.-	299.-
SWIV	699.-	299.-
TETRIS ÉS KIKUGI	699.-	299.-
TIGER ROAD	699.-	299.-
TITANIC BLINKY	699.-	299.-
WINTER GAMES	699.-	299.-

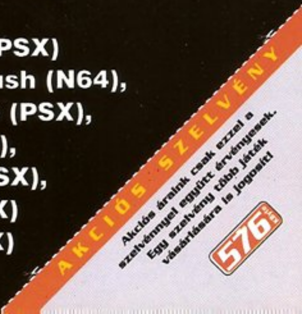
576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA





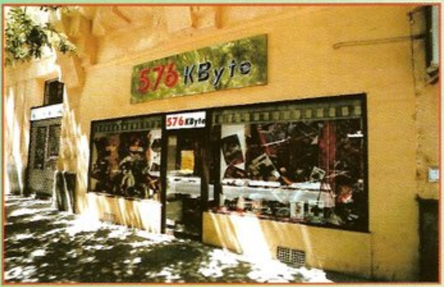
Egy újság, amiben mindent megtalálsz a konzolokról!

Márciusi számunk február 26-án jelenik meg. A tervezett tartalomból:
Red Alert (PSX),
Lamborghini 64 (N64),
Air Race (PSX),
Shadow Master (PSX)
San Francisco Rush (N64),
Grand Theft Auto (PSX),
Cruis'n USA (N64),
Auto Destruct (PSX),
Colony Wars (PSX)
Bloody Roar (PSX)



576 KByte shop

ÚJJÁ ALAKÍTOTTUK POZSONYI ÚTI BOLTUNKAT!

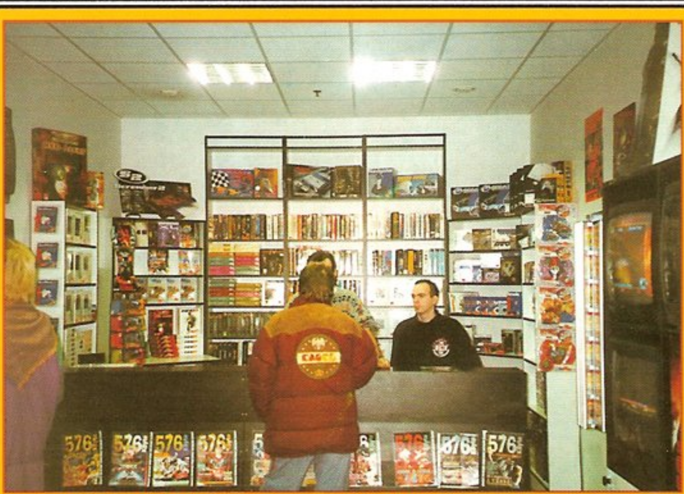






A hely,ahol játszva vásárolhatsz:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK MEGVÁLTOZOTT!
ÚJ SZÁMUNK: 35-90-576



576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)



